
TIPS
resident evil
THE UMBRELLA CHRONICLES
Bleach: Shattered Blade
Lego Star Wars: The Complete Saga
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Además:
· Uno con el Control
· El Ojo del Cuervo
· CN Profile
SUPER SMASH BROS. BRAWL
¡A pelear!
Todos tus personajes favoritos
en un solo título para Wii
CON LO MEJOR DE Wii
Venezuela Bs.f. 4,50 • Ecuador 2.20 Dólares
Año 17 No.2


CLUB NINTENDO
NARUTO
Clash of Ninja
REVOLUTION
© D3 Publisher / Tomy 2007

SUMARIO

TIPS

ESTE MES REVISAMOS



28

ESPECIAL



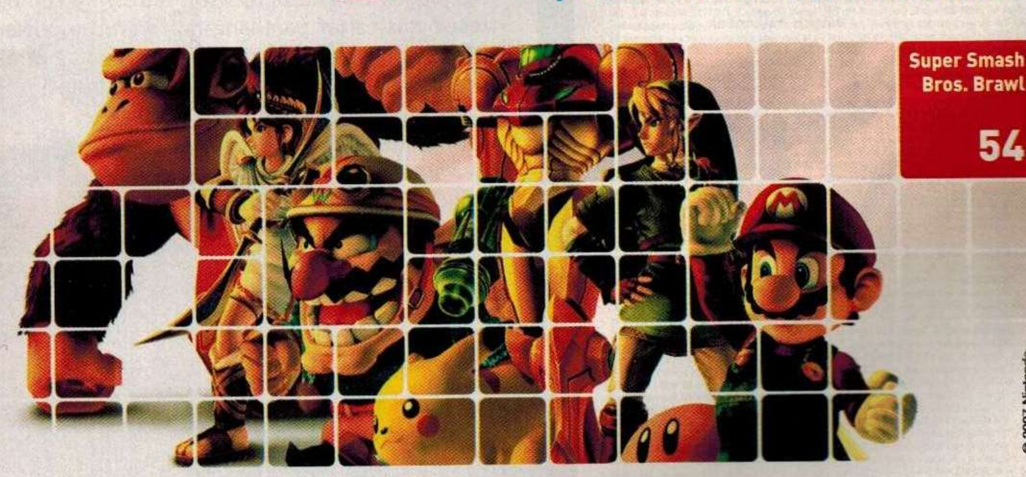
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords 26



Medal of Honor: Heroes 2 68



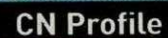
Bleach: Shattered Blade 38



Super Smash Bros. Brawl 54

CN Profile

Un nuevo guerrero se agrega a la lista de combatientes para Super Smash Bros. Brawl. Solid Snake es uno de los personajes más populares de Konami y seguramente será un rival digno de vencer en Brawl. **83**

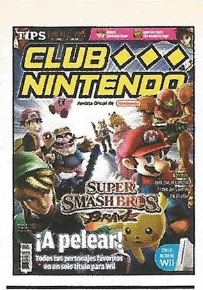


El Control de los Profesionales

Todos en algún momento de nuestra vida como videojugadores nos hemos enfrentado con los famosos "trabadores" en los juegos de pelea... así que hemos preparado un artículo acerca de ellos para que sepas cómo evitarlos. **71**



ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga #2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa FeDelegación
Álvaro Obregón CP 01210
México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com



CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 17 N° 2. Fecha de publicación: Febrero 2008. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con NINTENDO OF AMERICA, INC. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: ARGENTINA: Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • COLOMBIA: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, piso 10, Edificio Corfinsura, Bogota, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 310-7437. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 310-7437. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com • CHILE: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18 y 19, Las condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl. • ECUADOR: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • VENEZUELA: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Impreso en Colombia por Quebecor World Bogotá S.A.



Este mes nos dejaremos llevar por la oleada que está provocando **Super Smash Bros. Brawl** porque sabemos muy bien que es el tema que más te interesa por ahora. Durante todos los eventos que hemos tenido previos a su lanzamiento, las dudas que más surgían eran: ¿cuándo saldría?, ¿cómo sería? y ¿qué personajes tendrá? Para muchos, **SSBB** resulta ser un título de nicho, que está enfocado sólo para algunos jugadores fans de Nintendo, pero la realidad dista mucho de ello; con hasta ahora tres ediciones (una por generación), esta serie de peleas ha roto récords de venta, colocándose como el juego más popular para los torneos caseros y masivos, quedando así como uno de los infaltables para tus consolas. Si recuerdas, hace poco más de seis años, **SSB Melee** fue el juego que dio vida a la portada de Club Nintendo en diciembre del 2001 (una de nuestras favoritas), y para conmemorarlo, te preparamos un artículo de portada muy interesante sobre esta última entrega, así como información adicional que seguramente será de tu agrado.

Pero no todo es **Smash Bros.**, también encontrarás tips para derrotar a los jefes de **Resident Evil: Umbrella Chronicles** y varias revisiones que te ayudarán a decidir cuáles son los mejores títulos para esta temporada. Ya que hablamos de fechas, aprovechamos para comentarles que **Brothers in Arms** para Wii se retrasó para finales de este mes, esperemos que ahora si ya se decidan a liberarlo porque desde octubre que lo estamos esperando y promete ser uno de los títulos de guerra más interesantes para la consola casera de Nintendo; como ya lo logró en su paso por el Nintendo DS, para esos días también estará listo **CSI: Hard Evidence** para Wii y el esperado **Assassin's Creed** en DS, este último causó revuelo hace tiempo y ahora Ubisoft prepara la versión portátil, conservando la esencia que lo llevó a la cima y añadiendo el toque único de la pantalla táctil para incrementar el valor del *gameplay*.

Como podrás darte cuenta, este inicio de año no será tan desolado como en otras ocasiones; las compañías le están poniendo entusiasmo para ofrecer sus juegos en este primer trimestre y no como antes, que guardaban con recelo sus cartas para lanzarlos en fecha posterior al E3.
Dicho esto, bienvenido seas nuevamente a otra entrega de tu revista Club Nintendo. ¡Que la disfrutes!

Escríbenos a:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2. Col. Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
México, DF. CP 01210
clubnin@clubnintendomx.com

Visita nuestra página:
www.clubnintendomx.com

La imagen

La popularidad de la medicina ha cruzado por otros medios de entretenimiento en los que disfrutamos de la acción, humor y drama de los hospitales; ya lo hemos visto en la televisión con diferentes series como **Dr. House** o **Scrubs**, pero también podemos recrearlo de forma interactiva con **Trauma Center New Blood**, la secuela al popular y original título de Atlus que ahora cuenta con mayor entretenimiento, voces y casos que tendrás que resolver con el pulso de tus manos, ayudado únicamente con los controles del Wii. ¿Quieres saber más? Checa la...

...Página 50




TRAUMA CENTER™
NEW BLOOD



¡Qué onda, **Doc.**! ¿Cómo has estado? Espero que bien. Tengo varias dudas que me enloquecen, espero que las contestes.

1.- ¿Va a salir el juego **FIFA Street 3** en Wii? Hace poco leí que iba a salir sólo en PlayStation 3 y Xbox 360. ¿Qué hay de cierto en ello?

2.- ¿El juego **Soul Calibur Legends** va a tener alguna modalidad de peleas de varios jugadores tipo **Super Smash Bros.** o únicamente contará con misiones?

3.- ¿El juego **Guilty Gear Accent Core XX** va a tener conexión Wi-Fi? ¿Cuándo sale?

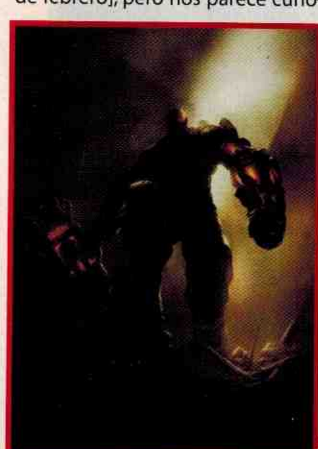
4.- ¿Cuándo estará disponible el juego **Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 para Wii**?

5.- Ya por último, mi estimado Doctor, ¿cuándo sale el juego de **Project Hammer**?

Luís Mario López
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Luis! Yo me he estado divirtiendo mucho en mis viajes espaciales y checando los próximos arreglos para mi nuevo *Go Kart*, pero siempre me puedo dar tiempo para responder sus preguntas, así que empecemos. **FIFA Street 3**, por desgracia, sólo está planeado para PlayStation 3, Xbox 360 y Nintendo DS [que sale para mediados de febrero], pero nos parece curioso que se hayan olvidado del Wii; quizá no están muy satisfechos con el modo de juego que quedó para **FIFA 08** y seguramente tratarán de hacer algo más revolucionario para los juegos siguientes. Ojalá que la gente de EA no empiece a limitar al Wii, puesto que se trata de una consola capaz de reproducir sus juegos y con una base establecida en el mercado bastante amplia.

No, **Soul Calibur** no es precisamente un juego de peleas ni al estilo convencional de dos jugadores, ni en grupo como en el caso de **Smash Bros.**. El juego se basa en acción/aventura y podrás jugarlo en modo cooperativo con alguno de tus amigos, o competir contra él para ver quién es el verdadero guerrero, todo esto en diferentes modos de juego. Cambiando de tema, **Guilty Gear Accent Core XX** no cuenta con un modo para conectarse a la red Wi-Fi, sólo lo puedes jugar de forma local y ya está disponible desde mediados de octubre del año pasado. Asimismo, **DBZ: Budokai Tenkaichi 3** está a la venta desde principios de diciembre pasado y tampoco cuenta con conexión Wi-Fi. Ya por último, **Project Hammer** fue cancelado, era un título prometedor y pudimos jugar un poco en el E3 del 2006, pero sólo quedó en "proyecto".



Project H.A.M.M.E.R. era una de las promesas de Nintendo para acompañar el lanzamiento del Wii, pero por desgracia no pudo llegar a una versión final y se quedó sólo como un proyecto interesante para la consola.

¡Qué onda, Dr. Mario! Quiero decir que la revista es de lo mejor y la compro cada mes. Tengo algunas preguntas y sé que tú me las podrás contestar:

1.- En su revista Año 15 #1 mencionan un juego de **Kirby** para Gamecube, y yo me pregunto qué pasó con dicho juego. ¿Acaso lo cancelaron o lo cambiaron para Wii?

2.- ¿Cuándo mencionarán nuevamente a **Disaster: Day of Crisis**?

3.- ¿Cuándo sale **Endless Ocean**?

Bueno, eso es todo, les mando un saludo a todos. ¡Arriba la revista #1 en videojuegos! Su fan supremo, xtremo y #1.

Uriel Salvador G.
Vía correo electrónico

Muchos de los últimos títulos que se anunciaron para el Nintendo GameCube fueron cancelados o pospuestos sin fecha definida, otros sí terminaron saliendo como **Twilight Princess**, pero en el caso de **Kirby** no hubo tanta suerte, ya que fue cancelado para el Nintendo GameCube y Nintendo no ha mencionado nada sobre su traslado al Wii [aunque se ha comentado de una edición de **Kirby** para Wii, no se ha precisado si es algo original o estará basada en el proyecto que no se concibió para el Cubo], así que dicho proyecto sigue y seguirá en el congelador hasta que se tenga una propuesta interesante.

A diferencia de **Project Hammer**, **Disaster: Day of Crisis** [juego basado en diversas crisis naturales] sí continúa en pie de lucha y de hecho ya está disponible en Japón desde finales de diciembre; para América no se ha establecido una fecha definitivamente, sólo se menciona que saldrá en el 2008. Por otro lado, **Endless Ocean** salió en Japón desde agosto del año pasado y nosotros lo tenemos desde este enero, así que ya puedes ir a comprarlo en tu tienda favorita.

¡Hola, estimado **Dr. Mario**! Tengo unas preguntas:

1.- ¿Es cierto que van a sacar dos títulos de **Kingdom Hearts** para la consola Wii de Nintendo?

2.- Si es cierto esto, ¿es verdad que uno es una versión del **Kingdom Hearts 2** pero con personajes de Nintendo como **Mario**, **Sonic**, **Link** y **Megaman**?

3.- ¿Es cierto que existe **Kingdom Hearts Birth by Sleep** para el Nintendo DS, o se trata de otro rumor como los clásicos de Internet?

Emilio Montero Rivera
Santiago, Chile

Qué te puedo decir, Emilio. ¡Sí!, efectivamente **Kingdom Hearts** saldrá para Wii este año... bueno, eso es lo que quisieras leer, pero la realidad es otra... Square-Enix no ha puesto sus ojos en el Wii para la tercera entrega de esta popular franquicia que involucra a los personajes de **Final Fantasy** con los carismáticos animales de Disney, sin embargo, nada está escrito aún y si los astros se alinean correctamente, tal vez -y sólo tal vez- sí haya una versión para Wii, o quizá incluso una totalmente exclusiva, pero eso no lo decidimos nosotros, así que nos mantendremos en espera de las noticias de la misma compañía para saber qué decide sobre el tema.

Ahora bien, la adaptación de **Kingdom Hearts** que mencionas y que involucra a los personajes de Nintendo, como Mario, no es otra cosa que una broma, o al menos es lo que aparenta. Dicha nota apareció en la edición de abril de la revista Electronic Gaming Monthly [EGM, EE.UU.] y como debes saber, en abril en Estados Unidos se celebra el April´s Fool, lo que equivale al Día de los Inocentes de nuestro país [pero aquí es el 28 de diciembre]. La verdad, este *crossover* de personajes podría resultar en algo interesante, pero es un tanto improbable, ¿o no?

Kingdom Hearts: Birth by Sleep es un título diseñado para el PSP de Sony, pero Square-Enix no se olvidó de la portátil de Nintendo y ya mostró unas imágenes en la revista Famitsu; el título lleva por nombre **Kingdom Hearts 358/2 Days**; la historia se desenvuelve alrededor de **Roxas** y **Axel**, transportándote por múltiples escenarios del universo de Disney tanto de forma individual como en un modo *multiplayer* bastante interesante. Por ahora es poco lo que se sabe de esta entrega, pero nosotros te mantendremos perfectamente enterado de cualquier novedad que nos sea comentada por Square.



¡Quihúbole, **Mario**! ¿Divirtiéndote con tu Wii? Bueno, te escribo para preguntarte un par de dudas que me quitan el sueño. Espero las puedas responder:
1.- Hace poco descubrí en Internet que el tan esperado juego de **Super Smash Bros Brawl** se retrasaría hasta el 24 de enero en Japón. Dime si es cierto y, de ser así, si afectaría la llegada de este título a nuestro continente.
2.- ¿Es cierto que habrá un juego de béisbol para **Mario** en Wii como sucedió con el GameCube y que llevará por nombre **Super Mario Stadium Baseball**? De ser cierto, ¿para cuándo saldrá?
3.- Vi en Internet que el juego de **Monster Hunter 3** será exclusividad del Wii. Dime si esto es cierto.
Bueno, es todo por ahora. Espero que tengas tiempo para responderme. Un saludo a todos en la redacción y sigan adelante.

Everardo Hernández Álvarez
Vía correo electrónico

Así es, Everardo. El esperadísimo **Super Smash Bros. Brawl** sufrió un retraso tanto para América como para Japón; en nuestro continente ya habíamos comentado que saldrá el 10 de febrero, mientras que los japoneses lo tendrán días antes [24 de enero]. Al parecer esta vez la fecha no tendrá modificaciones, así que ve juntando tus billetes antes de que te ganen tu ejemplar.
No andas tan perdido, amigo, **Mario** y sus compañeros [**Peach**, **Kamek**, **Dry Bones**, **Bowser**, **Wario**, **Donkey** y muchos más] regresarán al rey de los deportes en el Wii, luego de su interesante, pero poco memorable incursión en esta categoría dentro del Nintendo GameCube. El juego lleva por nombre **Mario Superstar Baseball** y obviamente no se trata de un título convencional de béisbol, sino de una versión más dinámica apoyada en poderes y habilidades especiales como hemos visto en **Mario Tennis** o **Super Mario Strikers**. La fecha de salida aún está pendiente, pero seguramente será anunciada durante el próximo E3, si no es que Nintendo decide sacarlo antes.
Originalmente **Monster Hunter 3** estaba planeado para su estreno en el PlayStation 3, pero debido a que es un poco complicado programar para dicha consola, la gente de Capcom decidió optar por el Wii, ya que además podrás hacer uso del popular estilo de *gameplay* a través de los controles Wiimote y Nunchuk, algo que para la consola de Sony no es posible..



La pasada incursión de **Mario** en el béisbol no fue tan brillante como en otros deportes, es decir, no captó la popularidad esperada, pero ahora con las características del Wii, suponemos que será otra historia.

¡Hola! Soy fanático de su revista desde hace años. Es la primera vez que escribo y les felicito por su excelente trabajo. Aquí van mis preguntas, espero que me respondan porque creo y siento que son muy importantes para los lectores:
1) ¿Es cierto que se tienen planes de **Eternal Darkness 2** para Wii, y qué pasó con la película de la primera parte de este gran juego? Ustedes dijeron que nos seguirían informando pero no lo han hecho.
2) ¿Qué está pasando con Nintendo?, el Wii está increíble pero a pesar de sus excelentes ventas no hemos visto grandes juegos salvo unos cuantos como **Metroid Prime 3: Corruption**. ¿Dónde están juegos como **Silent Hill 5**, **Final Fantasy XII** o **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots**? ¿Por qué Nintendo no hace nada para atraerles a su plataforma?; todos sabemos que el PlayStation 2 tuvo excelentes juegos por sus ventas, ¿pero no está pasando esto con Nintendo?
3) ¿Por qué cuando se prohibió **Manhunt 2** en América debido a su fuerte contenido, Nintendo le dio la espalda argumentando que no permitirían este juego debido a su clasificación "Adults Only"?; cuando ellos mismos proclaman que Wii sería para todo tipo de público, creo que se están enfocando demasiado a aquel que no había jugado y están dejando olvidado al jugador adulto.

Enmanuel Martínez
Vía correo electrónico

Se había comentado mucho sobre una secuela del título **Eternal Darkness** [juego de aventura con temática sobre lo oculto], pero se quedó en comentario; no se ha externado más sobre el tema, de hecho, la gente de Silicon Knights se encuentra trabajando en **Too Human**, que supuestamente también iba a salir para PS2 y Nintendo GameCube, pero ahora sólo se contempla para el 360, y tienen en stand by los planes para **Eternal Darkness 2**; ¿por cuánto tiempo? No lo sabemos, pero ojalá no sea mucho, porque la primera entrega [que debió salir desde el N64 y se pasó a GCN] es realmente buena.
En cuanto a la película, pues no les hemos dicho más, porque no han tenido una actualización en la información; ese proyecto sigue en espera, los derechos para la película [o para un show de televisión] fueron comprados por la compañía productora Hypnotic, pero una de dos, o se les traspapeló el contrato, o están en espera a que salga otra entrega del videojuego para que cause más furor entre los fans.
El Wii está rompiendo récords de venta y superando a Microsoft y a Sony en esta generación, luego de que en la anterior tuviera que agachar la mirada. Este éxito en ventas le está atrayendo varias franquicias nuevas, además de que se ha convertido en una consola de interés general y no tanto en algo diseñado en exclusiva para los hardcore fans, pero esto no quiere decir que por ello todo [los juegos] salga para el sistema; hay limitantes de éste, preferencias de programación y convenios entre compañías que son factores que influyen para determinar qué juego y cuál no salen para cada consola. Se había dicho que Konami trabajaría en un **Silent Hill** para Wii, pero aún no es oficial y **Metal Gear** está muy aferrado a Sony, no obstante el excelente *remake* de **Metal Gear Solid** para el GCN. En el caso de Square, ha lanzado versiones de **Final Fantasy**, pero no de la línea tradicional, sino de su nuevo concepto Crystal Chronicles. Todo es con base en convenios y gustos y es probable que títulos posteriores sí lleguen al Wii, antes jamás hubiéramos imaginado un **Guitar Hero**, **Manhunt**, **Godfather**, etc., y ve ahora… poco a poco las cosas irán cambiando para la perspectiva del Wii.
La postura de Nintendo es permitir todo tipo de juegos que sean agradables y de buen gusto para las personas; en este caso, **Manhunt 2** contaba con una temática un tanto conflictiva que puso en alerta a los medios y en especial a las compañías. Nintendo en una marca familiar, pero también Sony y los demás no estuvieron de acuerdo al principio con dicho juego, sino hasta que hubo un cambio para suavizar el *shock* visual y emocional que podría causar debido a su temática poco convencional, y ahora ya lo puedes comprar en cualquier tienda, simplemente el freno fue para marcar un precedente de que está bien que saquen todo tipo de juegos, pero que no abusen.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Síguenos enviando tus dibujos para la sección Galería. Realiza tu mejor esfuerzo para que ganes el reconocimiento del mejor del mes.

Arte en sobre:
Javier Moya; Guadalajara, Jalisco.
Santiago Lara; Santiago, Chile.
Alonso Pérez; Cd. Acuña, Coahuila.
Miguel Silva; Santiago, Chile.
Alexander Serrano; Sta. Ana, El Salvador.



El rombo de la portada
Está en el hombro de Pit.

TOP 10



1 Super Smash Bros. Brawl (Wii)

Sin ser una sorpresa, **Super Smash Bros. Brawl** es el título que se pone a la cabeza de este Top 10, tanto por la gran cantidad de fans que tiene la serie, como por las modificaciones que nos presenta esta edición que mucho se ha esperado. **Brawl** deja a un lado la exclusividad de personajes de Nintendo para adentrarse en la variedad de peleadores que cuentan con gran popularidad en otras licencias; **Sonic** y **Solid Snake** son un claro ejemplo, con esto podremos dar por entendido que se trata de una edición más madura y que reunirá a nuevos participantes ya sea de forma local o a través de la red Wi-Fi de Nintendo. La calidad gráfica es sorprendente y el *gameplay* se conserva tan bien como siempre. ¿Quieres conocer más?, échale un ojo al artículo de portada.



2 Super Mario Galaxy (Wii)

Mario regresa en una aventura como muchos la quisimos ver desde el GameCube, que fuera tan impactante como ocurrió hace años en el N64; ahora Nintendo sobrepasó los límites de la imaginación al transportar a su personaje favorito a mundos de fantasía en donde combatirá nuevamente contra **Bowser** para rescatar a **Peach**. Ahora él tendrá que viajar de planeta en planeta para recolectar el poder de las estrellas y así poder alcanzar a la nave de su archirrival. En su camino conocerá a nuevos personajes que le ayudarán a cumplir sus objetivos y se apoyará de otros conocidos para obtener información valiosa.



3 Rayman Raving Rabbids 2 (Wii)

Rayman Raving Rabbids 2 es un título que demuestra que no todas las secuelas son malas, de hecho, aquí te divertirás muchísimo más que en el anterior. Ahora estos hiperactivos seres invadirán las calles de nuestro planeta, adaptándose incluso a los ritmos más clásicos de nuestra música. La acción está diseñada para cuatro jugadores simultáneos y contará con más minijuegos para que la diversión no termine, aunque también podrás jugarlo de forma individual y ni así perderás la acción. Un detalle muy agradable es la cualidad de personalizar a los conejos, dándoles aspectos muy curiosos y emblemáticos.



4 Medal of Honor Heroes 2 (Wii)

EA sigue en pie de lucha con sus títulos de combate basados en la Segunda Guerra Mundial. En esta misión tomarás el control de **John Berg**; la fecha, 6 de junio de 1944, cuando llegas a Normandía para infiltrarte a través de las líneas enemigas. Nuevamente los escenarios son una reconstrucción de las batallas clave, asimismo, los *tracks* de audio y efectos sonoros no dejan de impresionarnos por la gran calidad y realismo que imprimen en cada misión. Sin embargo, el detalle que más capta nuestra atención es la facultad de juego en línea con hasta 32 oponentes.



5 Guitar Hero III: Legends of Rock (Wii)

Guitar Hero es como tener un compendio de éxitos en un solo disco, pero además de escuchar las canciones, puedes tocarlas con la guitarra (o del control) y seguir los ritmos para sentirte como en concierto. Jugarlo es muy fácil, dominarlo no tanto. El juego se divide por *sets* de canciones que significan un avance en la trayectoria de la banda. Cada *set* tendrá canciones de mayor reto, tales como **Knights of Cydonia** o **One**, por mencionar algunas. Pero si ya dominas el juego, podrás competir en contra de cualquier rockero del mundo a través de la conexión Wi-Fi.

6 Resident Evil Umbrella Chronicles (Wii)

La saga de zombis más popular en los videojuegos es sin duda la que nos presenta Capcom; en esta ocasión y como exclusiva para el Wii, podremos transportarnos por varios capítulos de su historia, desde el primero que salió allá en 1996 y hasta la tercera entrega que vimos en 1999, claro, todo lo anterior analizado desde una perspectiva diferente, dándote a conocer detalles que no se vieron mientras recorrías la mansión, la comisaría o las calles de **Raccoon City**. El estilo de juego varía para cambiar de movimiento libre en 3D a una guía predeterminada como ocurre en **House of the Dead**.

7 Zack & Wiki: Quest For Barbaros Treasure (Wii)

Como todo buen pirata, **Zack** es un joven aventurero en busca de un tesoro oculto en una isla. Su aventura lo llevará a resolver diversos acertijos que lo acercarán cada vez más al tesoro del legendario pirata **Barbaros**. El juego es controlado a través del Wiimote, que te servirá para realizar los movimientos del personaje, así como también para utilizar los múltiples accesorios y objetos que encontrarás a tu paso. Visualmente es como apreciar una serie animada, las texturas de los piratas y escenarios cobran vida con colores brillantes y las animaciones son fluidas, más aún en las escenas de acción.

8 Lego Star Wars: The Complete Saga (Wii)

Seguramente ya tuviste la oportunidad de participar en la **Guerra de las Galaxias** versión Lego en años pasados a través del GCN, pero en esta ocasión, LucasArts nos trae toda la historia en un solo título, ¡sí!, los seis episodios de la obra maestra de George Lucas. Cada uno de los episodios contará con momentos cumbre de las películas, claro está que todo orientado al humor y estilo único de las figuras de Lego. En total son 36 episodios para el modo principal de historia, además de que podrás acceder a más de 160 personajes del universo **Star Wars**, además de algunos detalles nuevos como niveles de bonus y caracterizaciones.

9 Bully Scholarship Edition (Wii)

La gente de Rockstar Games no para al ofrecernos títulos polémicos y ahora se va directo a las aulas escolares para dar vida a Bully. Es una historia que no se aleja mucho de la realidad y en donde tomas el papel de un chico problema que tratará de molestar a los más indefensos, en fin, un bravucón como se le conoce. Te darás a conocer con tus profesores, le jugarás bromas pesadas a todo mundo y serás el alumno más irrespetuoso del grupo. Aquí tendrás que luchar contra un régimen de escuela más severo, pero tus enseñanzas previas te darán las armas para vencer al sistema y convertir a la escuela en todo un circo.

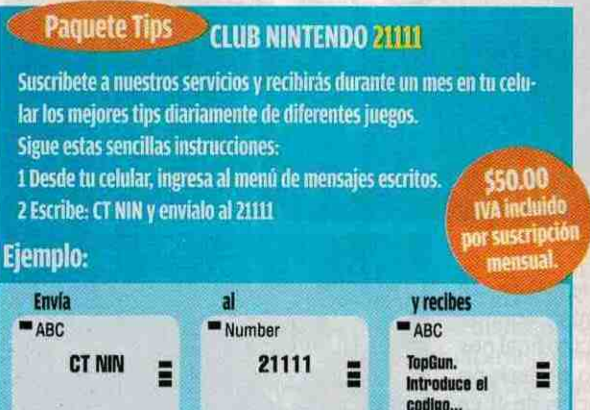
10 Advance Wars: Days of Ruin (NDS)

Ésta es la secuela de **Dual Strike** y lo interesante para esta edición es que a diferencia de las anteriores, en donde sólo se notaban pequeños cambios, aquí sí estaremos frente a una recreación, con modificaciones evidentes que harán de este título algo mucho mejor que cualquiera de sus antecesores, es más, la historia es completamente nueva, con una temática en lo absoluto burda y ahora enfocada más en lo real del combate, lo duro de las batallas y la acción que se vive en el campo. Incluso si uno de tus soldados es vencido en combate, esta vez su baja sí será definitiva.





Imágenes y Tips





Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

Guitar Hero III: Legends of Rock (Wii)	Top Gear Rally (GBA)
Medal of Honor: Heroes 2 (Wii)	Sports Illustrated for Kids Football (GBA)
Wii Naruto: Clash of Ninja Revolution (Wii)	Top Gun: Combat Zones (GBA)
Bleach: Shattered Blade (Wii)	Gotcha Force (GCN)
Hot Wheels Velocity X (GBA)	Viewtiful Joe 2 (GCN)





GUSTAVO C313 · NORMA C314 · KARLA C315 · MEMO C316



Prepárate para una aventura llena de misterio



De las compañías que han cobrado nueva fuerza gracias tanto al Wii como al NIntendo DS tenemos a Atlus, que se ha ganado una buena imagen por sus versiones de **Trauma Center**, pero ahora nos quieren ofrecer un título diferente, una aventura en tercera persona de nombre **Baroque**, que es una especie de reedición, ya que hace 10 años había aparecido para Sega Saturn; es obvio que se están corrigiendo todos los aspectos del juego, del cual lo que hemos podido ver, en cuanto a gráficos, va muy bien, los escenarios realmente transmiten una sensación de soledad que va muy bien a la historia, en la que, por cierto, controlamos a un joven que ha perdido todo recuerdo de su mundo, y para recobrarlos debe recorrer varios parajes en los que las ruinas son la constante, usando como única arma una espada mágica.



Todo parece apuntar a un gran juego, pero lo que nosotros esperamos, es que el Wiimote sea bien utilizado para los movimientos del héroe, y no todo sea agitar el control; aunque tomando en cuenta lo bien que ha entendido esto Atlus, seguro que el resultado final nos dejará satisfechos a todos. El título se espera para el primer trimestre del año, es decir, no debe tardar mucho en aparecer, así que estate pendiente para más información de él, ya que es uno de esos juegos que prometen bastante, y del que esperamos se ofrezca algo novedoso, a pesar de que la historia pudiera ser ya por todos conocida.



Un tema que jamás terminará...

La violencia en los videojuegos es un tema que siempre estará presente, todos recordamos la polémica en relación a Manhunt 2 hace algunos meses, que terminó con la censura del título en todos los mercados donde apareció; pues bien, cuando parecía que ya todo iba a quedar tranquilo en ese aspecto, la llegada de **No More Heroes** ha despertado de nueva cuenta el tema de la censura.



Como te hemos informado en las distintas secciones de la revista, en **No More Heroes** controlas a **Travis**, un asesino otaku que para convertirse en el número uno del mundo, debe eliminar a los que se encuentren arriba de él en el *ranking* de una organización. Para lograr su objetivo tiene una especie de espada láser con la que termina de varias maneras a sus enemigos, lo que obviamente genera una gran cantidad de sangre en cada corte; por este motivo, el juego ha sido censurado en Japón y Europa, donde no se verá sangre en ningún momento.

De manera sorpresiva, Ubisoft, quienes son los encargados de comercializar este juego, han decidido que para América saldrá sin censura, es decir, como se tenía pensado apareciera desde que fue concebido el título; ya nos tocaba ganarles una a los japoneses, ¿no? y no es que nos estemos alegrando de la violencia, sino que **No More Heroes** es uno de los juegos más esperados, y dentro de la esencia del juego los ataques con la espada son básicos, por lo que retirarles algún efecto no hubiera permitido que se disfrutara el juego como los creadores lo pensaron. Lógicamente el juego está orientado para mayores de edad, y se debe respetar la clasificación, pero si ya tienes más de 18 años, no debe quedar fuera de tu colección. Pronto te informaremos respecto al tema de la censura de **No More Heroes**, ya que al menos en el Viejo Continente, no estaban muy contentos con la medida impuesta.

Salvar al mundo nunca fue tan divertido

Uno de los géneros que menos se ha aprovechado en los últimos años, es el de los shooters verticales; el último gran juego del estilo que recordamos fue **Ikaruga** para Nintendo GameCube, y de eso ya tiene más de cuatro años. Pero la compañía Aksys Games parece que quiere retomar lo que alguna vez fueron, ya que en próximas fechas lanzará **Castle of Shikigami III** para Wii, serie muy popular en Japón por cierto, ya que de hecho apareció la segunda parte para Cubo. Lo que vuelve diferente a esta serie, es que no controlas naves sino a personas, que al más puro estilo de **Goku**, deben destruir cuanta nave y enemigos se les pongan enfrente.



Los poderes que puedes usar son muy vistosos, algunos llegan a ocupar gran parte de la pantalla, de modo que puedes dañar a varios enemigos a la vez; lo malo es que ellos también tienen técnicas similares, por lo que debes poner a prueba tus reflejos para esquivar todo lo que te manden, es realmente divertido, pero lo mejor es que contará con un modo cooperativo para que te sea menos difícil terminarlo. Se tiene contemplado que aparezca en primavera, o sea ya en poco más de un mes, pero en Japón; para América no hay fecha segura, aunque no creemos que tarde más de mediados de año.

La magia de los RPG se apodera del Nintendo DS

Mistwalker, compañía fundada por Hironobu Sakaguchi (creador de la serie **Final Fantasy**), diseñó hace algunos meses un juego RPG para una de las consolas de "siguiente generación" que existen en el mercado, su nombre fue **Blue Dragon**; lo especial de este título es que reunía a Sakaguchi, Nobuo Uematsu, gran compositor, y a Akira Toriyma, creador de la popular serie **Dragon Ball** para el arte y diseño de personajes; los que vivieron la época dorada de los videojuegos con el Super Nintendo, seguro que recuerdan que este mismo equipo creó el que es considerado como el mejor RPG de la historia, el gran **Chrono Trigger**.

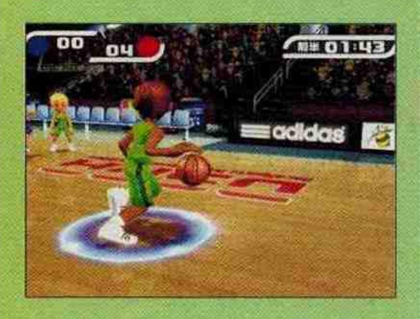
Blue Dragon ha tenido buena aceptación, tanto así que cuenta con serie de animación además de cientos de artículos como juguetes, cartas, en fin, todo lo que puedas imaginarte. El caso de todo esto, es que se ha anunciado que ya se está trabajando en una versión para Nintendo DS, que sin más, podemos especular que hará un buen uso de la doble pantalla o del *stylus*; algo que sería muy interesante, estaría en una opción que permitiera juego en línea, ya sea para la modalidad de historia o para algún tipo de competencia. No se ha confirmado si será el mismo equipo el encargado de esta versión que llevará por nombre **Blue Dragon Plus**, ni cuándo estará disponible; mantengamos cruzados lo dedos por que no sea en este año.

Sigue ejercitándote con tu Wii

Para todos los amantes de los deportes les tenemos una muy buena noticia, Hudson se encuentra trabajando en un juego de nombre **Sports Island**, en el cual, como su nombre lo indica, recopilará varios deportes siguiendo la misma temática de **Wii Sports**, es decir, que sean rápidos de entender y divertidos de jugar; para ellos se planean decenas de movimientos con el Wiimote, y nada más para que te des una idea de lo que nos espera para mediados de año, en la lista están deportes como básquetbol, futbol, vóleibol, carreras de autos, patinaje sobre hielo, snowboarding y tiro con arco, entre muchos otros.



No se ha comentado al respecto, pero es obvia una modalidad para cuatro jugadores simultáneos, y varios deportes más que podremos ir desbloqueando. Si **WS** aún sigue jugándose y dando horas de alegría, seguro que **Sports Island** se convertirá en una de las mejores opciones para las reuniones de fin de semana.



Este juego nos hace pensar en una segunda parte de **Wii Sports**... bueno, por lo pronto esperemos **Sports Island**.

¡Bienvenidos sean nuevamente a la sección más competitiva de nuestra revista! Vaya que tenemos unos récords impresionantes en esta ocasión, tanto de nuestros lectores como de nosotros mismos. No te quedes sentado, ¡prende ese sistema y ponte a mejorar tus tiempos y puntuaciones, o inventa un Reto digno de ser publicado!

Recuerda que sólo los mejores pueden sentir el orgullo de ver sus nombres en esta página hecha sólo para la crema y la nata del entretenimiento electrónico. No te rindas; ¡practica y demuestra que tú también tienes las agallas de superar cualquier desafío! Eso sí, no te olvides de incluir tu carta con los tiempos, récords y demás.

Mortal Kombat: Deception -GCN

Para responder este Reto necesitabas enviarnos un video en donde nos demostraras que podías vencer a **Onaga** los dos rounds en la máxima dificultad, sin usar los Kamidogus. Rodolfo Alejandro García Mendoza nos llevó su video a la fiesta de aniversario en donde nos mostró que cumplió con dicho desafío. Si tú también lo has logrado, ¡grábalo y envíanoslo!

Super Monkey Ball -GCN

¿Recuerdas el récord anterior de Panteón que consistía en lograr la mayor cantidad de puntos posibles en el Minijuego Monkey Target, con 15 tiros, con o sin poderes y con o sin Wheel of Danger? Pues no contento con sus 7,570 puntos, se puso a jugar un rato más y consiguió superarlo por mucho. Este es el nuevo récord a vencer, así que más vale que se pongan a trabajar.

Minijuego Monkey Target: 10,230 puntos

New Super Mario Bros. Super Mario 64 DS -NDS

Para este Reto tenías que enviarnos tu mejor puntuación en el minijuego Wanted; nuestro cuate Eric Owen Guadalupe Cano "Newo", nos mostró personalmente su récord en nuestra fiesta de aniversario, de manera que aquí está para ver quién puede superarlo.

Minijuego Wanted 2,200

Super Monkey Ball -GCN

NUEVO RETO



Tenemos otro Reto muy bueno en este mismo juego, pero en esta ocasión, es del hermano de Panteón, AE4; consiste en que nos envíes en un video VHS o de 8mm todo un partido de billar en donde hagas el Break and Run-Out. Si no sabes en qué consiste, es la jugada en donde tú tiras primero y metes todas las bolas sin perder una sola vez. ¡Esperamos tus videos!

Tetris DS -NDS

"Newo" no solamente es bueno en Wanted; también nos presentó su impresionante récord de este genial clásico en el modo Endless. ¿Crees tener el valor y el tiempo libre para superarlo? ¡Sólo hay una forma de demostrarlo!



Modo Endless 13,680,000 puntos

¿Sorprendido? ¿Confiado? ¿Puedes hacerlo mejor? Entonces toma el control y graba o fotografía la prueba de que tu habilidad es superior. Esperamos tus videos (formatos VHS y 8mm) o fotos (en donde se aprecie bien tu consola en caso de las portátiles), acompañados de una carta donde nos especifiques en qué consiste tu Reto o que nos incluyas tus tiempos y/o récords. Anota muy bien tu nombre y datos para cualquier cosa.

Nuestra dirección es:
Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F.

¿Qué esperas? ¡Es hora de jugar!

Inscribe tu anuncio o campaña a la



El valor de anunciarse en revistas



El reconocimiento a
la creatividad, recordación y efectividad
de publicidad en revistas

Participan anunciantes, agencias de medios y de publicidad
Inscripciones: Tel. 5688-2011/2009. Atn. Elsa Anaya
Fecha límite para inscripción: 15 de febrero de 2008
www.premioscreer.com.mx

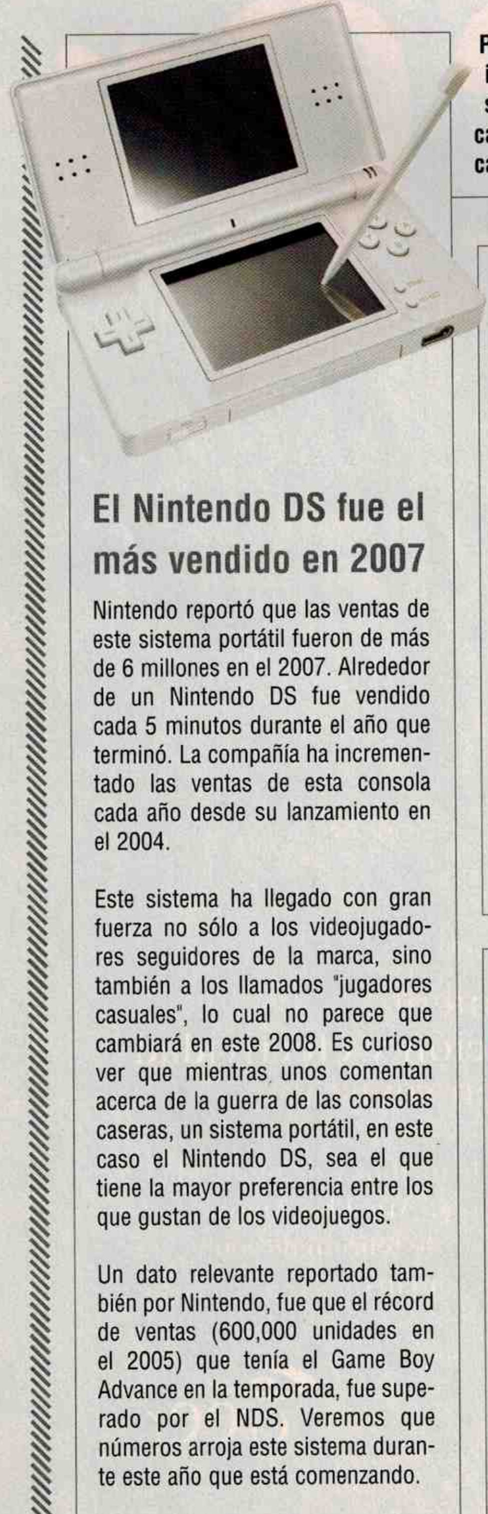




Log@in

Por Toño Rodríguez

Para la segunda edición de Club Nintendo 2008 tenemos unas buenas notas de interés para los seguidores de Nintendo. Una vez más el NDS da de que hablar superando récords de ventas, la página de Nintendo con nuevo look, el debut de una camioneta muy ruda, algunos accesorios para el sistema de doble pantalla y nuestra carrera hacia la edición #200 de CN. ¡Comencemos con la información!



El Nintendo DS fue el más vendido en 2007

Nintendo reportó que las ventas de este sistema portátil fueron de más de 6 millones en el 2007. Alrededor de un Nintendo DS fue vendido cada 5 minutos durante el año que terminó. La compañía ha incrementado las ventas de esta consola cada año desde su lanzamiento en el 2004.

Este sistema ha llegado con gran fuerza no sólo a los videojugadores seguidores de la marca, sino también a los llamados "jugadores casuales", lo cual no parece que cambiará en este 2008. Es curioso ver que mientras unos comentan acerca de la guerra de las consolas caseras, un sistema portátil, en este caso el Nintendo DS, sea el que tiene la mayor preferencia entre los que gustan de los videojuegos.

Un dato relevante reportado también por Nintendo, fue que el récord de ventas (600,000 unidades en el 2005) que tenía el Game Boy Advance en la temporada, fue superado por el NDS. Veremos que números arroja este sistema durante este año que está comenzando.

Para quedarse con las ganas de tenerlos

Una vez más encontramos estos accesorios... bueno, bueno, eso de "encontramos" no, porque para variar sólo están disponibles ¿en dónde creen?, pues sí, en Japón. En fin, no está de más ver lo que podemos encargar a quien se dé una vuelta por el Lejano Oriente.





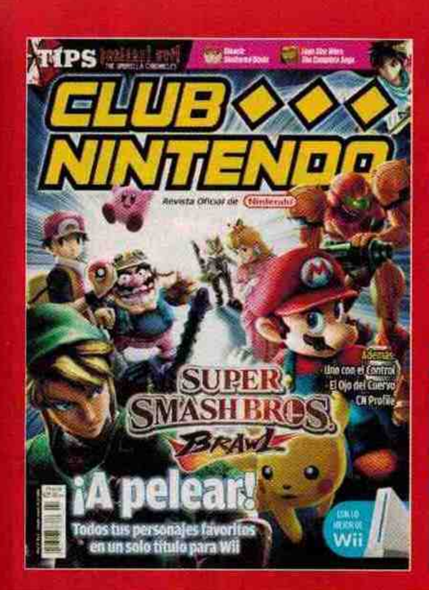
En la primera foto tenemos este portaNintendo DS Lite, el cual tiene cinco versiones en colores diferentes. Sería un buen regalo para la novia o esposa que posee un Nintendo DS. Y para los más conservadores tenemos esta carátula dura que protege al sistema de rayaduras. ¿Cuál se llevarían ustedes?



Nueva imagen de la página de Nintendo

Para los que les gusta navegar por Internet les comentamos que Nintendo de América cambió el *look* de su *site* oficial.

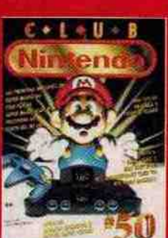
Como punto a favor decimos que podemos encontrar más rápido las cosas, ya que su formato es más sencillo de navegar. Y como punto en contra, decimos que extrañamos los comentarios del staff de NOA y Nintendo Power.



Portada #195 En camino a la edición #200

En este 2008 tendremos la portada marcada

Seguramente para muchos es sólo un dato numérico, pero para otros no. Nuestra edición doscientos está en camino y llegará en este año. Es fácil decir este número, pero si pensamos en los meses y años de trabajo que representan, nos damos cuenta de lo que es.



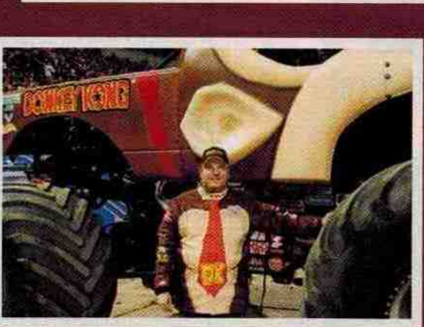




Aquí les dejo las portadas que han representado nuestras ediciones números 50, 100 y 150 en el mercado. ¡Qué gusto el poder evolucionar con Nintendo a la par! Vamos por más portadas, y por consiguiente, más años en tus manos.







La Donkey Kong Truck debutó

El 8 de diciembre de 2007 fue el día en que la imponente camioneta apareció en el Metrodome de Minneapolis, Minnesota durante el *Monster Jam Show*. Los asistentes nunca se imaginaron lo que verían, ya que la camioneta permaneció escondida en un barril hasta su salida al terreno.

Ve si eres uno de los afortunados ganadores de un Wii en la página siguiente

El + esperado

Nestlé CHAMYTO te presenta

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Parece que fue ayer cuando comencé con esta sección; juntos hemos pasado de todo, desde buenas noticias hasta malas, como el retraso del título hasta febrero, pero por fin ha llegado el momento, **Super Smash Bros. Brawl** está entre nosotros, y de nueva cuenta yo, el Genio **CHAMYTO®**, te pondré al tanto de las últimas novedades, así como de alguno que otro dato memorable que se me haya pasado en este tiempo en el que hemos compartido la pasión por los videojuegos.

¡Escóndanse donde puedan!

Los ataques finales de cada personaje son realmente impresionantes, ya que puedes cambiar el rumbo de las peleas al ejecutar alguno; para que veas de lo que estoy hablando, te voy a comentar algunos de los **Smash** Finales que más me gustaron.



Lucas

Hace un par de meses te comenté acerca de Lucas; si no lo recuerdas te puedo decir que es algo así como el sucesor de **Ness** de **Smash Bros.** para Nintendo GameCube; comparte algunos movimientos, pero tiene otros que lo vuelven un personaje de cuidado, entre ellos el que te voy a mostrar ahora.

Al tomar la bola **Smash**, todo mundo a correr... aunque tal vez ni eso pueda ayudarlos; el poder de **Lucas** es una lluvia psíquica de meteoritos, pero no creas que algunos cuantos, ¡son demasiados! y caen en todas partes del escenario destruyendo todo lo que tocan; es muy difícil escapar de ellos, y mucho más si están en un escenario pequeño, así que cuando aparezca la bola **Smash** y **Lucas** esté cerca, haz todo lo posible por que no la tome.



Wario

Otro de los personajes que debutan en la serie **Smash** es **Wario**, quien viene a demostrar que gracias a su fuerza puede hacer lo que sea, incluso vencer a todo el Muhsroom Kingdom, y si no nos crees, basta que veas su Smash Final, que es uno de los mejores y más divertidos.

El movimiento especial de **Wario** es... transformarse en **Wario Man**, pero no creas que sólo se convierte y hace algún movimiento, no, de hecho lo increíble de todo esto es que tú puedes controlarlo en ese estado. Cada uno de sus golpes causan más daño, además de que puedes detener ciertos ataques enemigos, pero lo mejor es que tiene algunos movimientos nuevos, como una tacleada, la cual es su técnica clásica en los juegos que ha protagonizado, pero además de eso puede volar, con lo que es capaz de llegar más rápido hasta sus oponentes para conectarles unos buenos golpes.

Bowser

Si la transformación de **Wario** te gustó, espera a que veas la de Bowser, ya que es ni más ni menos que **Giga Bowser**, así es, el sueño de todos desde la versión de Cubo por fin se podrá hacer realidad en Brawl; tendremos la posibilidad de controlarlo en ese estado durante algunos segundos, aunque claro que antes debemos tomar la bola **Smash**.

Una vez transformados en **Giga Bowser**, la verdadera diversión comienza, todos tus movimientos se ven beneficiados, tu fuerza se vuelve colosal, no tienes problemas para mandar a volar a quien sea, y aunque tengan un bajo porcentaje de daño los pondrás contra la lona con un par de ataques, y lo mejor es que gracias a tu tamaño es difícil que alguien se te pueda escapar. Otra ventaja es que por más que te puedan atacar, no podrán detener tus movimientos, así que ya sabes, en este estado eres prácticamente invencible.



Una ayuda inesperada

Si pensabas que **Ninja**, de **Metal Gear** era el ayudante que más te iba a sorprender, será mejor que esperes a ver a **Saki Amamiya**; ella viene directamente del juego **Sin And Punishment**, que saliera para Nintendo 64 en Japón hace varios años, y que ahora está disponible para la Consola Virtual. Es tanto el éxito del título, que se ha incluido a uno de los protagonistas, y la verdad es que su papel lo desarrolla de excelente manera.



Al aparecer, te puede atacar de un par de maneras, todo depende de cómo estén los contrincantes; tiene una espada láser que dispara al mismo tiempo, un arma bastante especial, que le permite hacer daño no importando la distancia a la que te encuentres, además de que si la intentan dañar, da grandes saltos para salir ilesa y continuar su trabajo.



CHAMYTO® te aconseja



1 El torbellino de Sonic es uno de sus mejores ataques, ya que si después de ejecutarlo, saltas, puedes agregar un golpe más al oponente, al mismo tiempo que te permite ponerte a salvo y no caer en un área de riesgo.

2 La Bomba Gooey es uno de los mejores ítems que puedes encontrar, ya que se adhiere a cualquier superficie, incluso a tus oponentes, por lo que puedes aprovechar para pegarla en alguien con un alto porcentaje de daño para mandarlo a volar; ahora bien, si te la pegan a ti, corre rápido a donde se encuentren tus rivales, así la explosión no sólo te dañará a ti.



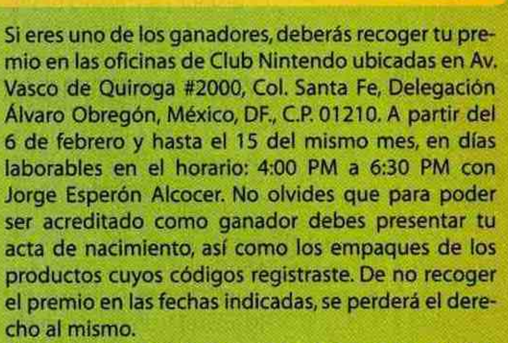


3 Cuando poseas el lanzapetardos, ten siempre en mente que puedes disparar en cualquier dirección, además de que puedes saltar mientras lo sostienes; así puedes crear jugadas de distracción, por ejemplo: lanzar un par de disparos en línea recta, y el tercero hacia arriba, provocando el error de tu oponente.

Gracias a todos por participar con CHAMYTO®

Así es, muchas gracias a todos los participantes por su entusiasmo en esta promoción, y ¡felicidades a los 10 afortunados ganadores de una consola Wii!

-Juan Pablo Montoya Carlos
12 años, Querétaro, Querétaro
-Bjork Alonso Molina
9 años, Minatitlán, Veracruz
-José Alberto Villa García
11 años, Tlaquepaque, Jalisco
-Moisés Figueroa Zamudio
7 años, México, D.F.
-Azalia Jesabel Sánchez Jaramillo
7 años, Estado de México
-Andrea Tepoxteca Álvarez
11 años, México, D.F.
-Jorge Organista Dionicio
10 años, México, D.F.
-Luis Fernando Rosas Reyes
11 años, Estado de México
-Abdiel Adalberto Rodríguez
7 años, México, D.F.
-Sara del Carmen Orozco Neri
8 años, México, D.F.



Si eres uno de los ganadores, deberás recoger tu premio en las oficinas de Club Nintendo ubicadas en Av. Vasco de Quiroga #2000, Col. Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, México, DF., C.P. 01210. A partir del 6 de febrero y hasta el 15 del mismo mes, en días laborables en el horario: 4:00 PM a 6:30 PM con Jorge Esperón Alcocer. No olvides que para poder ser acreditado como ganador debes presentar tu acta de nacimiento, así como los empaques de los productos cuyos códigos registraste. De no recoger el premio en las fechas indicadas, se perderá el derecho al mismo.

Responsable de la promoción: Marcas Nestlé, S.A. de C.V. Av. Ejército Nacional 453, Col. Granada, 11520 México, D.F. Para hacer comentarios o exponer dudas, comunícate al 56242149 ó 01800 3637853, de lunes a viernes en horas hábiles.

Llegamos al final de una larga espera, y podemos decir que cada momento ha sido recompensado. Tenemos un juego completo en todo sentido, que cumple con las expectativas que teníamos de él, y no queda más que disfrutarlo. Yo, el Genio **CHAMYTO®**, te doy las gracias por seguir la sección todos estos meses; espero que les haya gustado, y que pronto nos veamos en otro nuevo proyecto. ¡Hasta pronto!





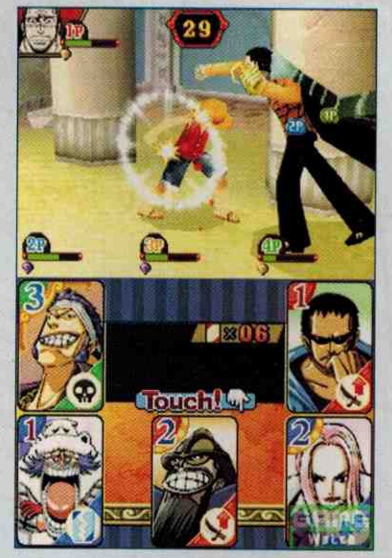
PREVIO

One Piece: Gear Spirit

NINTENDO DS

Namco Bandai

Dentro de los juegos que se espera aparezcan en los próximos meses, tenemos **One Piece: Gear Spirit** para NIntendo DS, que si bien es un título enfocado en los últimos capítulos de la serie de animación, se puede hacer algo similar a lo de **Naruto** para Wii, donde se mantuvo el *gameplay*, y sólo se sustituyeron a los personajes por los que se conocían en América. Es un juego bueno, diferente, y que además significa el debut de la franquicia en el sistema de doble pantalla de Nintendo, por lo que los programadores pusieron lo mejor de sí para su desarrollo. Todos los fans de la animación van a quedar satisfechos, en eso no tenemos duda, ya que los poderes así como varios detalles típicos de la serie van a ser tomados en cuenta. Pero bueno, ya mejor pasemos al juego en si, para que puedas comprobar por ti mismo lo que te decimos, y cruces tus dedos para que llegue a nuestro continente lo más pronto posible.



Muy lejos de llegar al final

La competencia en el anime siempre ha sido muy reñida, y se ha puesto mejor en los últimos años, por lo que hablar de lo que ha logrado **One Piece**, sería mencionar éxito tras éxito; tanto en manga como en anime ha logrado cifras impresionantes, que hablan de lo bien que han sabido llevar la historia, que para quien no la conozca, tiene como protagonista a **Luffy D.** un joven pirata que debe encontrar el mayor tesoro de los mares conocido como el **One Piece.** Tanta fama ha ocasionado que en varias veces la trama sirva para crear diversos juegos, y uno de los mejores es del que vamos a hablarles.

El estilo de juego está enfocado a las peleas, pero no en el clásico de las de "mano a mano"; aquí serán de hasta cuatro jugadores, más o menos al estilo de **Smash Bros.** Al iniciar cuentas con muy pocos personajes, pero si cumples con ciertos objetivos, puedes conseguir hasta 20 participantes. Todos tienen movimientos básicos como golpe, patada y salto, pero al mismo tiempo cuentan con una técnica especial que genera más daño además de que abarca más espacio en pantalla.

Las peleas las vamos a ver en la pantalla superior del sistema, con muy buenos movimientos de cámara por cierto, mientras que en la inferior aparecerán unas tarjetas, las cuales influirán de manera decisiva en la contienda, ya que al tocarlas con el *stylus*, podrás obtener diferentes beneficios como mayor poder o hasta regenerar tu energía; obvio que las tarjetas no las vas a poder elegir, tienes que ganarlas durante el modo de historia, lo que aumenta el *replay value*, ya que son más de 100 cartas las que puedes reunir.



Llevar a tus enemigos a la orilla de la pantalla siempre será la mejor opción para terminar con tus oponentes rápidamente.

Siempre revisa tus cartas, para que puedas decidir cuál es la mejor opción para usar en la batalla.





Para cada poder especial se ha creado una animación, lo que le da una dosis extra de emoción a las peleas.

A conquistar el océano

Este es el mejor juego de **One Piece** para sistemas portátiles que pueda aparecer, está muy bien trabajado, y la incursión de las tarjetas le agrega un buen toque de estrategia; pero como les comentamos al principio, no se sabe aún qué vaya a ocurrir con este juego, si se quede sólo en Japón o si de alguna manera pueda ser adaptado a nuestro mercado; de cualquier modo los mantendremos al tanto de la situación, ya que juegos como este es raro verlos; además de que deja el precedente para los desarrolladores que quieran realizar títulos basados en Anime, que como hemos venido comentando ya en varios números, han tomado nueva fuerza.

It's a Wonderful World

Square-Enix

NINTENDO DS

La estrategia te guía a la victoria

Con **ASH** quedó totalmente confirmado cómo se puede usar la pantalla táctil del sistema para mejorar un *gameplay* clásico, pero si aun así tienes tus dudas, ahora te vamos a hablar de **It´s a Wonderful World**, título para Nintendo DS que saliera hace unos cuantos meses en Japón, y que de inmediato ha cosechado críticas positivas debido a su fresca propuesta para el género, demostrando que la creatividad es el alma de todo juego. Cada escena que juegues es una experiencia totalmente diferente a cualquier RPG que hayas visto antes. Excelente.



Gánate una nueva oportunidad

Antes de entrar en la mecánica del juego, vamos a comentarte sobre la historia, que es bastante original; resulta que eres un joven llamado **Neku**, cuyo tiempo de vida está a nada de agotarse, y para evitarlo debes realizar una serie de buenas acciones en las calles japonesas durante toda una semana, es decir, siete días, de manera que al terminar tu reto, se te otorgue la posibilidad de continuar disfrutando de la vida.

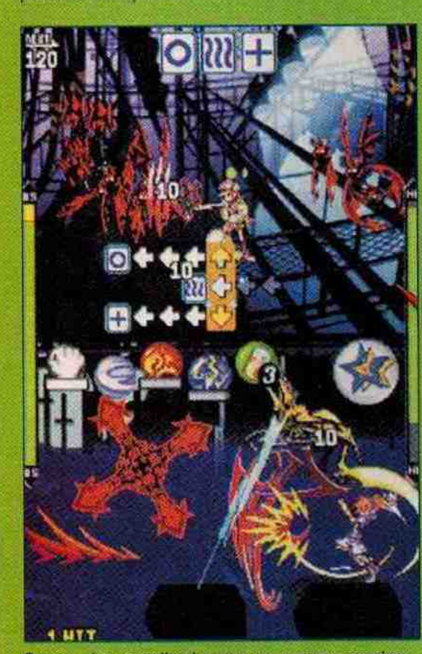
Para esta labor que puede resultar agobiante, cuentas con la ayuda de **Shiki**, haciendo de tu labor algo menos complicado. Bien, ahora pasemos a lo interesante, la forma en la que se juega **It´s a Wonderful World**. Para empezar, aunque es un RPG, olvídate de los turnos y de estar programando cada paso que des, aquí la acción es más intensa, además de que tienes libertad para moverte a tu antojo, lo que permite que disfrutes mucho más del entorno, ya que en la mayoría de RPG todo se limita a dar una orden y esperar un par de horas.



El diseño de personajes es muy llamativo, te va a recordar al utilizado en Kingdom Hearts para Game Boy Advance; impecable en todo sentido.

Las dos pantallas del sistema tienen relación directa con el *gameplay*, en la de abajo, controlas a **Neku**, y con ella puedes atacar a los enemigos que quieran impedir que se alargue tu vida de varias formas, todo con ayuda del stylus, que dependiendo cómo toques la pantalla, será el ataque, más o menos como lo que ocurre en **Zelda: Phantom Hourglass** con la espada de **Link**; pero bueno, esto ocurrirá en la pantalla inferior, en la superior la temática cambia radicalmente.

En ella controlas a **Shiki**, pero en lugar de atacar de manera normal, o al menos como **Neku**, van a aparecer unas flechas en pantalla, moviéndose de izquierda a derecha, y como si fuera un juego de baile como **Pump it Up**, debes presionar la dirección indicada con el Pad en el momento preciso; interesante, ¿verdad? ahora imagina que hay varios enemigos en las dos pantallas, dando como resultado un espectáculo de luces y poderes como pocos.



Parece algo complicado, pero una vez que comienzas a jugarlo, tomas el hilo de la situación y sin darte cuenta resuelves secuencias complicadas.



Juegos como éste son los que hacen falta en el mercado, donde se note que las ideas son apoyadas por el sistema.

Sigue el ritmo

No se sabe si podremos disfrutar de este juego en nuestro continente, pero tomando en cuenta la propuesta tan interesante que brinda, seguro que ya sea Square Enix u otra compañía se arriesgarán a traerlo; es algo así como lo que ocurrió con **Elite Beat Agents**, que al principio todo mundo lo ve con escepticismo, pero una vez que lo conocen no pueden dejarlo, y eso se debe a la innovación.

ASH Archaic Sealed Heat

Mistwalker

NINTENDO DS

Los juegos RPG han cobrado nueva vida gracias a las funciones especiales de los sistemas de Nintendo, lo que ha permitido que veamos nuevas franquicias, y que no todo sea **Final Fantasy** o **Dragon Quest**, que obvio no son malos, pero sí estaban monopolizando un poco el mercado. Ahora toca el turno para hablar de **Archaic Sealed Heat**, mejor conocido como **ASH**, un juego que por su trasfondo ha estado en boca de todo mundo, y se perfila para ser uno de los mejores juegos para Nintendo DS.



Los cinemas son de gran calidad, si te impresionaron los de Final Fantasy III, espera a que veas los que te mostrará ASH; son extraordinarios.



La emotividad sigue siendo factor clave de las historias de Sakaguchi, y ASH no será la excepción; seguro que tendremos que sacar el pañuelo varias veces.

Lo anterior es sólo el comienzo, es lógico pensar que aunque de entrada controlemos a una princesa, al progresar se irán agregando nuevos elementos a tu lucha, cada uno con habilidades y propósitos distintos. Pero bueno, lo esencial de estos juegos es el *gameplay*, y se ha usado la pantalla táctil del sistema para lograr una mejor experiencia, de manera que durante los combates, que como es una tradición, se van a realizar por turno, debes elegir al personaje que pretendes usar mediante el *stylus*, lo que permite que en unos cuantos segundos tengas lista tu estrategia y te evites los tediosos menús que acompañan a este tipo de juegos.

El título no es un RPG puro, combina elementos de estrategia al estilo de **Fire Emblem** o **Advance Wars**, es decir, que para los enfrentamientos, el área de juego se va a cuadricular, y podrás mover a tus personajes una cantidad predeterminada de casillas para intentar tener una mejor ubicación. Uno de los aspectos más importantes del juego son sus gráficos, que demuestran buena parte del poder del sistema, y para que te des una buena idea, casi podemos asegurar que los **FMV** que maneja son de una calidad superior a los vistos en el remake de **Final Fantasy III**. En cuanto al sonido, lo poco que hemos podido escuchar; es muy bueno, bastante épico, por lo que se perfila para ser uno de los juegos con mejor apartado técnico de la consola, que a pesar de tener tanto tiempo de haber salido a la venta, sigue sorprendiendo a toda la industria de los videojuegos con títulos como éste.



Los gráficos del juego son excelentes, sin duda de los mejores de la consola, y lo mejor de todo es que aún le falta desarrollo.



Como suele suceder en estos juegos, hasta el personaje más raro te puede dar un consejo valioso.

Nuevos horizontes...

En uno de los movimientos más polémicos que se recuerden en los últimos años Hironobu Sakaguchi, creador de la serie **Final Fantasy**, dejaba Square Enix para fundar su propia compañía de nombre Mist Walker, y el primer proyecto en el que comenzaron a trabajar fue **ASH**, así que hablar de la calidad del argumento está por demás, simplemente cada historia de Sakaguchi puede considerarse magistral; y no será la excepción en **ASH**, donde deberemos ayudar a una princesa a recobrar su reino para poderse coronar, y es que han sufrido una rara invasión, protagonizada por un dragón enorme.



Aunque este juego fue anunciado hace ya mucho tiempo, no se han dado a conocer aún detalles de su salida para ningún territorio.

Un juego prometedor

En todo sentido **ASH** apunta convertirse en un juego excelente, sobrado en todos los aspectos, y es que no por nada llevan ya tanto tiempo trabajando en él, más de dos años, pero que por fortuna, han sido bien aprovechados por el equipo de Sakaguchi; y aunque aún no tiene fecha para su lanzamiento en América, vamos a seguirlo muy de cerca, ya que obras como ésta son las que hacen diferencia en la industria



Esperamos que las cualidades del sistema sean bien aprovechadas para esta gran aventura.



Busca más contenido en: www.movilisto.com.mx

LO MÁS DESCARGADO!!!

Las animaciones más IN del momento! Envía NININ al 22333

En esta casa han ocurrido cosas ESCALOFRIANTES. Envía NINCASA al 22333

El juego más famoso ahora en tu celular! CUBOS. Envía NINJUEGO CUBOS al 54040 (Requiere 1 sms $30,00 iva inc.)

¡Recibe el juego más divertido en tu celular! Envía NINJUEGO GARFIELD al 44222 (Requiere 2 sms $23,00 iva inc.)

LO NUEVO!! 81818 Costo x sms $15,00 iva inc. Envía NINANIMACION COLORES al 81818

CÓMO DESCARGAR CONTENIDO

1. Verifica la compatibilidad de tu celular. Envía NINCOMPA al 31313
2. Para los servicios multimedia deberás tener configurado y habilitado el servicio WAP
3. Una vez que hayas recibido tu producto selecciona entre las opciones GUARDAR y DESCARGAR.

ANIMACIONES 81818

Costo x sms/$15,00 iva inc.

Envía NINANIMACION espacio y el CODIGO de la animación que quieras al 81818 Ejemplo: NINANIMACION LATIDOS





latidos, amor1, besito, letras, lluvia2, bebe, perronegro, fido1, creatura, lluvia, plata02, venganza, sol1, cine, pistolera, plato01, loveyou, agentes, dalmata, oops, tugy, nisexy, besame, fido6, sobada, kyll, corazon02, dimension3, corazon22

NEÓN



brillante, love4, love, latente, love5, amor, alas

DESTELLOS



abrazo, conejo, espiral, arcoiris, corazoncito, angel1, changuito

FONDONOMBRES 81818

Costo x sms/$15,00 iva inc.

Envía NINFONDONOMBRE espacio el CODIGO un NOMBRE al 81818 Ejemplo: NINFONDONOMBRE TEAMO GERARDO



teamo, 3dcoche, duendecillo, angelitos, dragon, arbolamor, darky, besito, 3dfutbol

JUEGOS PREMIUM 44222

Envía NINJUEGO espacio y el CODIGO del juego que quieras al 44222 Ejemplo: NINJUEGO GARFIELD

Todos los juegos requieren 2 sms de$ 23,00 iva inc. c/u




garfield, racing, lee, global, auto, garfield2, mision, buffy, zoo, total, ronal5, desert, van, phantom, day, age, lee2, asterix

MUSICA 81818

Costo x sms $15,00 iva inc.

Envía NINTONO espacio y el CODIGO del que quieras al 81818 Ejemplo: NINTONO CREDO



TOP10

	nombre	código
1	Mi credo / K-Paz de la Sierra	credo
2	De rodillas te pido / Alegres de la Sierra	rodillas
3	Ella y yo / Aventura con Don Omar	ellayyo
4	Procuro olvidarte / K-paz de la Sierra	procuro
5	Mírame / Jenni Rivera	mirame
6	Soy así / Valentín Elizalde	soyasi
7	Imagine / John Lennon	imagine
8	Vete ya / Valentín Elizalde	vete
9	Todo cambió / Camila	cambio
10	De contrabando / Jenni Rivera	contra

LO NUEVO

nombre	código
Psicofonía / Gloria Trevi	fonia
Volveré / K-paz de la Sierra	kpaz
Me enamora / Juanes	enamora
Cómo me duele / Valentín Elizalde	meduele
Dame un besito / Intocable	besito
Hasta mañana / Mazizo Musical	hasta
Te quiero / Nigga	quiero1
Soy solo un secreto / Alejandra Guzmán	secreto
Y te vas / Motel	tevas
El ritmo de la Matraka / 12 / 60 Boys	matraka

LO MEJOR

nombre	código
Me muero / La quinta estación	muero
Angelito / Don Omar	angelito
Volverte a amar / Alejandra Guzmán	volverte
Aquí estoy / K-paz de la Sierra	estoy
Lobo domesticado / Valentín Elizalde	lobodom
Gimme more / Britney Spears	more
Abeja Reina / Arrolladora Banda El Limón	abeja
Intocable / Aleks Syntek	intocable
Adiós a mi amante / Montez de Durango	adios
Triste canción de amor / El Tri	triste

CINE Y TV

nombre	código
Smallville (Save me) / Remy Zero	smallville
El bueno, el malo y el feo / Ennio Morricone	bueno
Marcha Imperial (Star Wars) / John Williams	starwars
My heart will go on (Titanic) / Celine Dion	titanic
La pantera rosa / Henri Mancini	pantera
Staying alive / Bee Gees	alive
James Bond / John Barry	bond
Die another day (007) / Madonna	day

Envía NINMONO espacio y el CODIGO del que quieras al 81818 Ejemplo: NINMONO CREDO

SONITONOS

Envía NINSONITONO espacio y el CODIGO al 81818 Ejemplo: NINSONITONO FREDY Costo x sms $15,00 iva inc.

nombre	código
1, 2, Fredy te llama, 3,4..	fredy
Tres veces te llame, tres veces te llame.....	tres
Momentito dejeme llamar al gerente...	boy
Quiero, quiero, lo que quieras....	quiero
o Contestas, o cuello...	chino

TOP



ardo, 3dcoche, lagrima, horror, angelita, dragon, hada8

FONDOS 81818

Envía NINFONDO espacio y el CODIGO del fondo que quieras al 81818 Ejemplo: NINFONDO ARDO

Costo x sms/$15,00 iva inc.









espadas, osito2, amor06, hadagato, feroz, trolomor, calavera6, soychiva, aurea, patito, perro3, morado, arrugado




numeros2, nisex, turn2, numeros3, letras, kissme2, dimension5, loveyou3, cienamor2, amorrock

CHAT AMIGOS 31313

x mensaje $3,50 iva inc.

¡Conoce gente nueva y chatea por sms!



Envía NINCHAT al 31313

COMBOS 22333

$50.00 iva inc

30 Mensajes y 2 Multimedia (Fondo, Animación o Tono)



Entra en la Onda! Las animaciones más prendidas. Envía NINONDA al 22333

HADA. Deja que su magia llene tu celular. Envía NINHADA al 22333



Llega a tu celular esta Familia tan Normal! Envía NINLOCOS al 22333

OSO. Los ositos más tiernos brillan en tu celular. Envía NINOSO al 22333

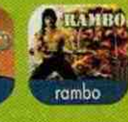
JUEGOS 54040

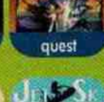
Envía NINJUEGO espacio y el CODIGO del juego que quieras al 54040 Ejemplo: NINJUEGO CUBOS

Todos los juegos requieren 1sms de$ 30,00 iva inc



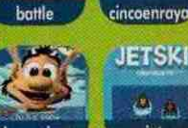













cubos, pacman, ahorcado, aces, rambo, bolas, quest, spyshoot, solitario, ball, casino, burbujas, jetski, carrera, futbol, battle, cincoenraya, fut2006, diamantes, jungle, trivia, hugonieve, jet

Insecticide

Gamecock Media Group

NINTENDO DS

En el mundo de los videojuegos hemos visto héroes de todo tipo; duendes que buscan llaves, plomeros rescata-princesas, cazavampiros que no saben nadar, y muchos otros similares; pero ahora tenemos una propuesta bastante diferente de parte de Gamecock Media, quienes nos traen un título muy raro cuyos eventos toman lugar en un planeta dominado por insectos. En este mundo, dos oficiales de la Insecticide Division (Insecticide es una sátira de la palabra *Homicide* (homicidio) tratan de resolver un caso de insecticidio en la compañía de bebidas refrescantes Nectarola. ¿Crees que esto es raro? ¡Espera a ver a los protagonistas del juego! **Insecticide** es una nueva propuesta para todos los propietarios de un DS; todavía no saques conclusiones, sigue leyendo para que lo conozcas mejor y tomes una decisión.



Con las antenas en la masa...

Insecticide es un juego de detectives con mucha acción y rápido *gameplay*. Como podrás imaginarte, la ciudad en la que moran estos artrópodos está muy bien ambientada de acuerdo con su temática. Tenemos que reconocer que aunque el estilo es un tanto surrealista, gráficamente es algo llamativo y tiene muchos detalles y elementos que te hacen sentir dentro de la aventura. El control es muy bueno y la forma en cómo vas progresando dentro de la historia ayuda mucho a la temática detectivesca de sus protagonistas. Claro que es extraño controlar a un insecto que lucha contra el crimen, pero hay que darle mucho mérito por su originalidad.

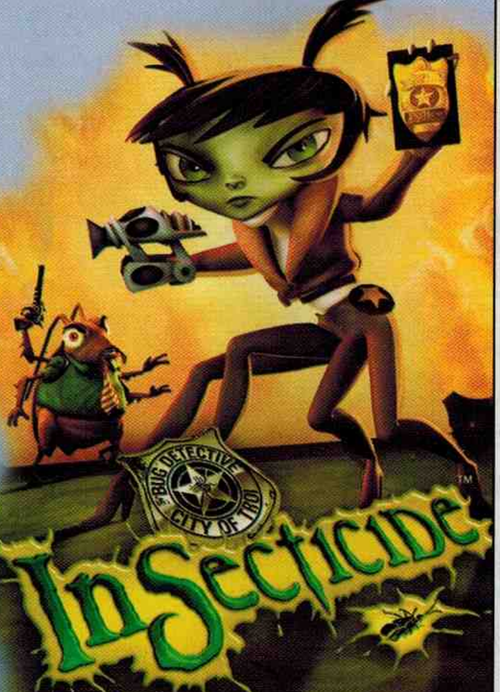
Los dos personajes que protagonizan **Insecticide** son la detective **Chrys Liszt** y su fiel compañero **Roachy Caruthers**; tal parece que hasta en el mundo de los insectos, todo héroe cool necesita de un patiño para contrastar, ¿no? Este título cuenta con múltiples niveles llenos de acción y disparos, pero sin dejar a un lado el objetivo principal, que es averiguar qué hay detrás del asesinato que te enviaron a investigar. Durante tu jornada podrás interrogar a varios bichos sospechosos y entrevistar a testigos usando las típicas técnicas y rutinas policiacas, tal y como en las películas. Ya sabes, el famoso cliché del juego de policía malo/policía bueno es parte fundamental en la historia.



En la pantalla inferior podrás ver tu mapa y elegir varias opciones. Depende de ti el esclarecer este insecticidio tan oscuro.



La acción es rápida y bastante divertida. Todos los movimientos de la protagonista son realmente fluidos.





¡Jamás habías controlado a una heroína tan peculiar como ésta en juego alguno!

Juego raro, gameplay raro

Seguramente te preguntarás cómo se juega esta rara opción para tu NDS; pues déjanos comentarte que el *gameplay* es algo similar a **Metroid Prime: Hunters**; con el Pad controlas los movimientos de tu personaje, mientras el botón L te servirá para dispararle a tus enemigos. Por medio del *Stylus* podrás manipular la cámara y activar ciertos elementos. Lo que se nos hizo raro fue que tienes que saltar con el botón B; créenos que es algo extraño porque como tienes en tu mano el *Stylus*, a veces tienes problemas para realizar algunos movimientos; aunque con un poco de práctica, te acostumbras a este modo de juego.



¿Vale la pena?

Insecticide no es exactamente un juego obligatorio de adquirir; tiene sus detalles buenos, pero creemos que no tiene ese "algo" del que gozan las franquicias más conocidas. Tal vez sea por el estilo tan extraño de sus personajes, o lo raro que resulta tratar de adaptar una típica historia de policías y ladrones al mundo de los insectos. De cualquier forma, sería un crimen poner este juego contra un **Phantom Hourglass** o un **Portrait of Ruin**, pero de todos modos, sí es notable que cuenta con varios detalles curiosos y trata de ser algo fresco en un universo tan repetitivo como los videojuegos. Si tienes oportunidad de probarlo antes de sacar tus ahorros, qué mejor; así no te decepcionarás después de tu compra.





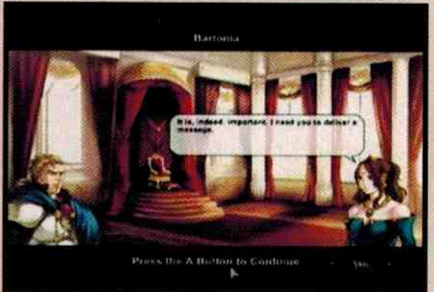
Descubre si eres cazador o presa con Metroid Prime Hunters.

Lighter. Brighter.

NINTENDO DS lite

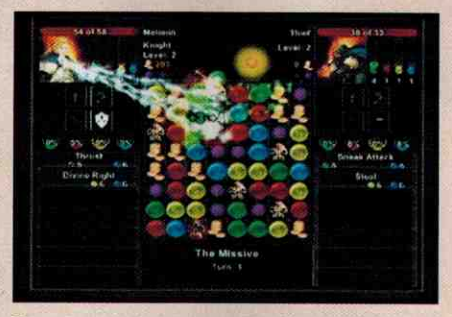


¡Dos géneros se fusionan!
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords es un juego bastante interesante que ya había salido para el Nintendo DS, pero que ahora hace su arribo al Wii. Este concepto combina la temática y estrategia de los RPG con la adicción y los elementos de un buen puzzle; no te vayas con la finta, no se trata de piezas que van cayendo estilo Tetris; se trata de un gameplay más complejo, de cierta forma similar a Zoo Keeper. Si buscas un juego innovador que además de reto, te presente una intrigante historia, no dejes de leer para que sepas todo lo que Puzzle Quest tiene para ti.



Épico a más no poder

En **Puzzle Quest** encontrarás una intrincada historia llena de magia, personajes de fantasía y muchos otros elementos característicos de los RPG; todo esto tiene como base el universo de la serie **Warlords**. Como en toda aventura, tomarás el papel de un héroe con diversos atributos y afinidad a la magia; todo esto estará condicionado a la selección inicial de una de cuatro profesiones. Durante tu progreso, podrás ir cumpliendo objetivos de la historia principal, además de misiones alternas que te convertirán en un mejor guerrero. Al igual que en muchas jornadas similares; necesitarás de oro para comprar equipo y armamento para ayudarte en tu empresa.



Este es un puzzle que no te dejará descansar por un buen rato; es sumamente adictivo.

¡Ubícate!

El juego cuenta con un sencillo, pero completo mapa en donde podrás ver los puntos de interés, los cuales irán incrementando en diversidad y cantidad conforme vayas avanzando en la historia. En algunas ocasiones necesitarás visitar varios puntos intermedios entre tu destino y el punto de partida; recuerda que toda la experiencia que ganas en estos combates te ayudará a subir de nivel y conseguir más cosas para tu desempeño. Como podrás imaginarte, numerosos enemigos aparecerán de manera aleatoria en tu camino bloqueando el paso; una vez que los acabes, podrás continuar sin mayores contratiempos. Alguna de las misiones consisten en terminar con algún adversario en particular, así que no dudes y prepárate bien antes de cada batalla.



Cuando las palabras fallan...

Los enemigos de **Puzzle Quest** no querrán conferenciar para resolver las diferencias, así que tendrás que forzar una solución por medio de la violencia. Los combates se basan directamente en un puzzle por turnos; tú y el oponente van cambiando de posición dos figuras en el área de juego de manera horizontal o vertical para juntar al menos tres de ellas del mismo tipo y hacerlas desaparecer. Las piezas que estén arriba de las desaparecidas caerán para llenar los huecos; si mides bien tus movimientos, puedes lograr cadenas y jugadas dobles de esta forma.

Compañía: **D3 Publisher**
Desarrollador: **Vicious Cycle**
Categoría: **Puzzle/RPG**



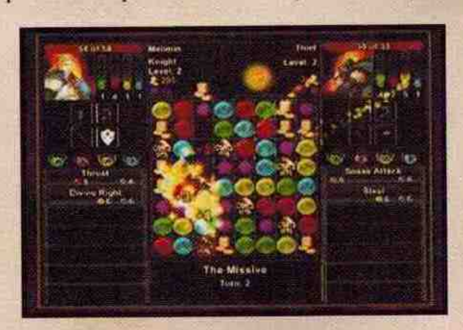


Piensa antes de actuar

Cada figura tiene un efecto en especial, y al juntar suficientes de ellas –o hacer combinaciones de colores-, puedes atacar al enemigo con ataques y magia para ir bajando su contador de vida; cuando ésta llega a cero, la batalla termina y el vencedor es definido. Obviamente, el conseguir las cadenas más grandes te dará más oportunidades de acabar con tus adversarios rápida y eficazmente. Lejos de ser un juego en donde sólo necesitas limpiar el área de juego, en **Puzzle Quest** tienes que saber qué piezas es más conveniente desaparecer para completar tus movimientos y poder ocasionarle daños impactantes a tus enemigos.

Tipos de figuras

Las piezas varían bastante entre sí, de manera que tendrás que mantener los ojos abiertos y tu estrategia siempre en mente para vencer. Las figuras de colores llenan tu contador de *mana*, la cual te servirá para crear ataques y magias. Las estrellas moradas te darán experiencia al final de la contienda; mientras las doradas añadirán más oro a tu bolsillo. Finalmente, los cráneos le causarán daño directa e inmediatamente a tu oponente cuando desaparecen; hay unos cráneos que brillan y su efecto es cinco veces mayor que las normales.



Sé todo un maestro

Si logras desaparecer cuatro figuras al mismo tiempo en una columna, obtendrás un turno extra; si son cinco, obtendrás una tarjeta especial. Más adelante en el juego, podrás seleccionar el tipo de beneficios que obtendrás por cada jugada combinada que realices, lo cual es muy bueno, pues puedes elegir obtener más mana, experiencia, etc. Como podrás darte cuenta, la estrategia es muy importante en **Puzzle Quest**, no solamente para pensar tus jugadas, sino para tener un mejor desempeño durante cada uno de los combates. Claro que no podrás abrazar una sola estratagema siempre; los enemigos también varían sus modos de atacarte para tener una ventaja sobre de ti. Procura estudiar tus jugadas y ver qué tipo de ataque y técnica sirve mejor contra cada tipo de adversario. De tus estrategias dependerá tu victoria.



Muy recomendable

Puzzle Quest: Challenge of the Warlords es sumamente interesante y adictivo; es una excelente opción para los fans de los Puzzles y los que gozan de una buena historia con giros y emociones característicos de los RPG. A nosotros nos pareció muy buena la forma en cómo desarrollas estrategias complejas en un modo de juego que de otra forma hubiera sido algo repetitivo. Si tienes oportunidad, conócelo para que te convenzas de su valor; estarás atrapado en su divertido *gameplay* en menos de lo que crees.

Puzzles que nos han quitado el sueño

Tetris.- No es necesario decir que esta joya siempre es agradable de jugar; no por nada sigue teniendo una buena popularidad en cualquier consola o versión que se le encuentre. Su *gameplay* es tan sencillo y adictivo que cuesta trabajo apagar cuando tienes que bajarte del camión.

Dr. Mario.- Mario es como el "Mil usos" de los videojuegos, y lo demuestra entrándole a la onda de la medicina en este divertidísimo puzzle en el que debes eliminar a los virus con las píldoras indicadas. Hacer cadenas y jugadas dobles aquí requiere de gran planeación, ¡pero sí que te absorbe cuando lo juegas!

Panel de Pon.- Conocido también como **Tetris Attack** o en su versión **Pokémon Puzzle League** -entre muchas más-; sigue siendo uno de nuestros puzzles favoritos por su increíble *gameplay*, el cual es muy rápido y sumamente agresivo. ¡No hay juego en donde lances castigos con tanta furia como aquí!

Los expertos comentan...



MASTER

Es definitivo que la mezcla de géneros puede traer sorpresas interesantes, en este caso al combinar la estrategia con RPG y puzzle da como resultado un título con las bases para que sea lo suficientemente entretenido. El hecho de tener a tus personajes cuyas habilidades son de magia y fantasía le imprime un ambiente más épico, la trama es un tanto rebuscado pero la parte del puzzle te atrapará.



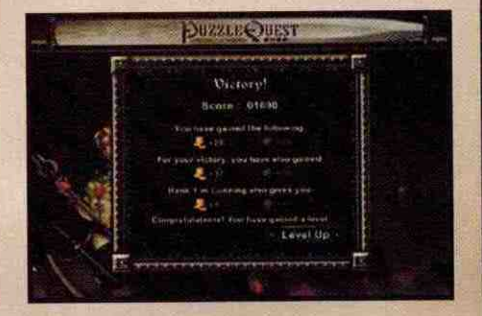
CROW

La idea de **Puzzle Quest** es muy buena para NDS y para Wii, pero la verdad es que no tiene muchas innovaciones, y salvo pequeños detalles no ha cambiado mucho; si no lo has jugado te va a gustar bastante, pero si ya tienes la tarjeta de NDS, será mejor que inviertas en otro título. Si mantiene su éxito, seguro habrá una secuela, espero que esa sí tenga nuevas opciones de juego y no solo sea un port a nuevas consolas.



PANTEÓN

Como un buen fan de los Puzzles y los RPG, no dudé en probar **Puzzle Quest** y no fui defraudado. Me gustó la forma en la que combinaron ambos géneros y cómo resulta realmente sencillo aprender a jugar en este concepto. La verdad nunca he seguido mucho la serie **Warlord**, pero al menos sí puedo recomendar **Puzzle Quest** porque sale del montón de juegos de rol en donde ya no se ha innovado gran cosa, creo que cumple muy bien su cometido.





¡POR FIN, LA SAGA COMPLETA!

¿QUIÉN DIRÍA QUE EL PROYECTO DE CIENCIA-FICCIÓN DE UN JOVEN LLAMADO GEORGE LUCAS LLEGARÍA A CUMPLIR 30 AÑOS Y SE CONVERTIRÍA EN UNA DE LAS MÁS FAMOSAS SAGAS DE TODOS LOS TIEMPOS? STAR WARS HA ALCANZADO NIVELES INSOSPECHADOS, Y QUÉ MEJOR MANERA DE CONMEMORAR ESTA TRAYECTORIA CON LA NUEVA VERSIÓN PARA WII DE LA AFAMADA SERIE LEGO STAR WARS, LA CUAL POR FIN ESTÁ COMPLETA EN UN SOLO DISCO Y CON MUCHAS COSAS NUEVAS PARA QUE LOS FANS PODAMOS REGOCIJARNOS CON SU MAGNIFICENCIA. SI POR ALGUNA RAZÓN NO PUDISTE CONOCER LOS DOS JUEGOS DE NINTENDO GAMECUBE, ESTA ES TU OPORTUNIDAD DE TENER TODOS LOS EVENTOS MÁS REPRESENTATIVOS DE LAS SEIS PELÍCULAS ESTELARIZADAS POR SUS HÉROES Y VILLANOS EN SUS CONTRAPARTES DE PLÁSTICO. ¡PREPARA TU LIGHTSABER Y ENTRA EN EL MARAVILLOSO MUNDO DE LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA!



AL ESTILO DE LA VIEJA ESCUELA

Una de las características que más nos gustaron de **Lego Star Wars** fue su *gameplay* cooperativo, pues es algo que se ha perdido mucho en los últimos años y que pocas compañías han retomado. Algunos puzzles y objetivos requieren de la cooperación de uno o más personajes, por lo cual nos agradó mucho que no sólo juegas dobles para combatir mejor, sino también para lograr pasar ciertas partes del juego. El trabajo de equipo es la clave de esta interesante opción que nos hace recordar esos juegos tan increíbles que salieron para el NES y SNES.

COSAS NUEVAS

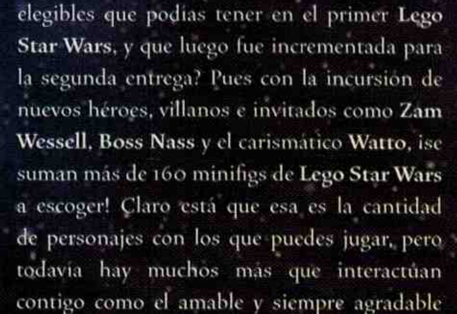
Para **The Complete Saga** no solamente trasladaron completos los dos títulos de **Lego Star Wars** al Wii, sino que también le añadieron varias cosillas bastante buenas para que valga todavía más la pena comprarlo. Nuevos niveles, personajes y modos le dan ese valor agregado a esta entrega como para tenerlo a pesar de haber adquirido antes los dos de GCN; adicionalmente, cuenta con todo el humor característico de la serie, aderezado magistralmente con las animaciones de los personajes, que se ven sumamente chistosos en su versión de Lego. Como ejemplo de lo que puedes encontrar, te comentamos que añadieron la persecución de **Zam Wessell** en el **Episodio II**; de esta forma, queda todavía más completa la emocionante experiencia de las películas recreadas con Lego.



Con este juego podrás vivir toda la emoción de la serie completa de George Lucas.

¡MÁS PERSONAJES!

¿Recuerdas la cantidad tan genial de personajes elegibles que podías tener en el primer **Lego Star Wars**, y que luego fue incrementada para la segunda entrega? Pues con la incursión de nuevos héroes, villanos e invitados como **Zam Wessell**, **Boss Nass** y el carismático **Watto**, ¡se suman más de 160 minifigs de **Lego Star Wars** a escoger! Claro está que esa es la cantidad de personajes con los que puedes jugar, pero todavía hay muchos más que interactúan contigo como el amable y siempre agradable **Jabba the Hutt**, por ejemplo.







Compañía: **LucasArts**
Desarrollador: **Traveller's Tales**
Categoría: **Acción**







Crea tu propio "yo" de Lego

¿160 minifigs no son suficientes para ti? No tienes nada por lo cual preocuparte; el modo para crear tus propios personajes ha sido mejorado e incluye por primera vez a todas las minifigs de la trilogía de los **Episodios I, II y III**, lo cual expande las posibilidades de combinación de partes a millones de opciones. ¿Alguna vez te preguntaste cómo se vería la **Princesa Leia** con la cara de **Yoda** o una mezcla entre un **Wookie** y un **Ewok**? No te quedes con la duda, puedes darle forma a todas las fusiones que gustes para tener a tu personaje favorito y jugar con él.

Gameplay mejorado

La forma de jugar esta serie es sumamente simple y no requiere de aprenderte combinaciones de botones ni secuencias complicadas; esto hace que sea más sencillo de jugar y disfrutar **Lego Star Wars** que otras franquicias. Siguiendo con esta temática, en **The Complete Saga** se mantiene esta manera tan amigable de vivir las aventuras de la Alianza Rebelde contra el Imperio, aunque lo hicieron todavía mejor al añadirle poderes adicionales con la Fuerza, más Power-ups y un nuevo Challenge Mode que pondrá a prueba tus habilidades, así seas **Jedi**, **Sith** o de otra raza o afiliación. Algunos de los escenarios han sufrido cambios para adaptarse a estas mejoras, por lo cual te llevarás un par de sorpresas.





Construye tu destino

Una de las habilidades de los **Jedi** y los **Sith** era que podían construir cosas para poder interactuar con ellas en el primer **LST**, pero los demás personajes no tenían posibilidad de hacer lo mismo; pues por primera ocasión, ahora absolutamente todas las minifigs pueden construir puentes, plataformas, vehículos y demás elementos, no importando su afiliación o raza. Lo mejor de todo es que los distintos tipos de naves, transportes y vehículos pueden ser piloteados para ofrecer una experiencia más interactiva entre el jugador y su entorno.

Nuevos desafíos

Una excelente decisión fue el mejorar algunas de las escenas que estaban sumamente restringidas en el primer juego de GCN para que tuvieran el mismo *gameplay* libre de **Lego Star Wars II**; como ejemplo tenemos Mos Espa Podrace y Gunship Cavalry, las cuales ya se pueden jugar como si hubieran sido planeadas para **LSTII**. Hay 10 nuevos niveles de bonus y diez Bounty Hunter Missions creadas para la trilogía que comprende las tres primeras películas que pondrán a prueba tu maestría en el control. A pesar de que el juego ofrece un buen nivel de *Replay Value*, son este tipo de escenas alternas las que te invitan a poner una y otra vez el disco en tu sistema para volver a divertirte y mejorar tus logros.



Datos curiosos de Lego

* El maestro carpintero, Ole Kirk Christiansen (abril, 1891 – marzo, 1958) fue un juguetero danés quien fundó Lego Group; él inventó los mundialmente famosos ladrillos Lego.

* La compañía no se llamó Lego si no hasta 1934.

*Todos los ladrillos, minifigs y piezas son producidas con el grado exacto de tolerancia, para que tengan el "poder de ensamblado" perfecto (cosa que no pasa con sus competidores, cuyos bloques requieren de mucha o poca fuerza para unirse y separarse); los elementos de Lego tienen una tolerancia de 2 micrometros; el equivalente a una millonésima de metro.

* El primer modelo de Lego Star Wars fue lanzado en 1999 y fue el 7140 la primera Lego X-Wing.





Invitado especial

Al igual que el *Caballero de la Noche*, **Batman**, otro gran personaje está estrenando su línea de sets para construir, además de que pronto veremos su más reciente película y próximamente, su propio videojuego al estilo Lego; se trata nada más y nada menos que el legendario **Dr. Henry "Indiana" Jones**. Para celebrar su regreso a la acción, este singular explorador ha sido incluido dentro de las filas de los personajes seleccionables en **Lego Star Wars: The Complete Saga**. No cabe duda que este personaje es toda una leyenda, así que no podemos dejar de jugar con él en esta versión; cosa que obviamente no se vio en **LSWII**.



¡Que la Fuerza te acompañe!

Lego Star Wars: The Complete Saga es uno de los juegos más recomendables para los videojugadores que gustan de una buena aventura llena de acción y que mantenga el estilo cooperativo de la vieja escuela, pero con el nivel de gráficos y tecnología actual. Si buscas un título muy divertido que no sea tan absurdamente difícil y que te entretenga durante horas, no lo pienses dos veces y dale un buen vistazo a **The Complete Saga**; no importa si no eres fan de Lego o de **Star Wars**; muchos abrazaron el gusto por ambas franquicias después de experimentarlo. Si quieres disfrutarlo al máximo, no dejes de invitar a un amigo o familiar, es altamente recomendable.





Los expertos comentan...



MASTER

Esta serie de juegos ya famosa en Nintendo GameCube, ha dado el paso a la siguiente generación, aunque no de la manera en que hubiera querido; es decir, el juego es bueno, pero no aporta ni propone nada nuevo, sigue los lineamientos ya establecidos en anteriores capítulos, y en cuanto al uso del Wiimote, no es para nada novedoso. No estoy diciendo que sea malo, por que no lo es, solamente que al menos en mi caso, quedó a deber, un modo online hubiera sido idóneo.



CROW

Muchos fans querían un título de **Star Wars** para Wii y pues aquí encontrarán un pequeño tranquilizante en lo que sale un juego hecho y derecho sin ser una parodia o una versión alterna. **Lego Star Wars TCS**, no es otra cosa sino un compendio de las entregas ya vistas en el Nintendo GameCube, es remarcable que no hubo una actualización en gráficos ni gameplay, no obstante sí se incluyeron más personajes y funciones para cumplir con ese valor agregado. El juego en sí es divertido y más en modo cooperativo, simple, sencillo, sin mayor reto, pero entretenido.



PANTEÓN

¿Qué puedo decir? Lo dije antes y lo digo ahora; como gran fan de Lego, **Star Wars** y los juegos cooperativos y de acción, **Lego Star Wars** es para mí una de las mejores ideas de los últimos años. Si recomendé ampliamente la primera entrega y la segunda, no podría dejar de exponer mi preferencia para esta combinación de ambas, la cual además goza de muchos extras y cosas nuevas. No solamente exhorto a los fans a conocerlo, sino a todos los videojugadores por igual; es sencillo, desafiante, variado y sobre todo, muy divertido. **The Complete Saga** no puede faltar en tu colección de Wii.

¿Sabías todo esto de las películas de Star Wars?

Episodio I.

-En la escena cuando la **Reina Amidala** pide que le quiten poder al **Canciller Valorum**, pueden verse dos grupos de alienígenas similares a **E.T.** y a los **Aliens**.

-**Darth Maul** tiene un total de diez cuernos en su cabeza.

Episodio II.

-Al igual que **Ewan McGregor** en el **Episodio I**, **Hayden Christenen** hacía ruidos de *Lightsaber* cuando practicaba durante los ensayos.

-**Jango Fett** se golpea la cabeza al subir a su nave después de pelear contra **Obi-Wan**; esto fue una referencia intencional, pues un **Stormtrooper** se golpeó la cabeza por error en el **Episodio IV**.

Episodio III.

-Absolutamente todos los **Clone Troopers** están hechos en CGI.

-Esta es la cinta con más muertes de toda la serie.

Episodio IV.

-En algún momento, George Lucas había planeado que los tíos de **Luke** fueran enanos.

-Se usaron mulas principalmente para el ruido que hacen los **Tusken Raiders**.

Episodio V.

-Después de escapar de la cueva del **Wampa**, **Luke** es dirigido por **Obi-Wan** para ir con **Yoda**, "el maestro Jedi que los instruyó"; esto perdió continuidad, pues fue **Qui-Gon Jinn** quien entrenó a **Obi-Wan**.

-La escena donde congelan a **Han Solo** en carbonita es la única de la trilogía original donde aparecen juntos **Darth Vader** y **C3PO**.

Episodio VI.

-A pesar de ser una princesa, **Leia** es la mejor tiradora; casi nunca falla.

-Cuando **Darth Vader** arroja al **Emperor** al final, se puede ver por un instante una calavera superpuesta en su máscara.

GAMEVISTAZO

Endless Ocean

Nintendo



El Wii ha permitido la creación de juegos únicos, que no pueden ser creados en ninguna otra plataforma, ya que en la consola de Nintendo se puede dejar volar la imaginación a límites nunca antes concebidos, y una muestra de esto la tenemos con **Endless Ocean**, un juego diferente a todo lo que conoces, al grado que cuando lo ves por primera ocasión, te cuesta trabajo asignarle algún género; en él se tiene que explorar un océano entero, pero no para evitar una invasión o para derrotar a algún monstruo, sino simplemente para disfrutar de una gran experiencia.



Los efectos de luz son impresionantes, sólo ve esta imagen para que notes a qué nivel se manejan.



Cada criatura que encuentres, responde de manera natural, tal cual lo haría en la vida real.

Un mundo inmenso

Endless Ocean es un título increíble, que te provocará emociones de todo tipo, y en algunas ocasiones hasta te hará reflexionar; es una experiencia difícil de describir con palabras, simplemente debes conocerlo; de cierto modo nos recuerda a **Electroplankton**, ya que es una obra sólo posible en los sistemas de Nintendo, y que deja ver que las posibilidades en la industria son muy grandes; sencillamente se tienen que dar las herramientas adecuadas a los programadores.







Libertad total

En el título representas a un buzo que, como cualquier otro, tiene una pequeña embarcación y decide explorar las profundidades del mar para hallar nuevas especies de criaturas, así como algunos tesoros... pero es lo que menos importa, es sólo la justificación para el concepto de libertad que nos ofrece **Endless Ocean**; al entrar al mar, puedes ir a cualquier lugar, la dirección y a la velocidad que desees; es francamente sorprendente, ya que puedes pasarte horas explorando y olvidándote de los objetivos que puedas tener, y eso es lo que vuelve tan especial a **Endless Ocean**, que te atrapa tanto, que te olvidas de todo, y cuando te das cuenta estás totalmente sumergido en la magia que transmite.

Las capacidades del Wii han sido perfectamente utilizadas para recrear un océano sin igual, los efectos visuales son fascinantes, los rayos de luz entrando al agua son algo pocas veces visto, pues generan una atmósfera sin igual; realmente llegas a pensar que estás buceando; y ni qué decir de los peces o la vegetación, realmente tienen vida propia, además de que su aspecto es impecable. Puedes acercarte a ellos tanto como quieras, ya sea para investigarlos o sólo para admirarlos, y van a reaccionar tal cual lo harían en la vida real.

Cuando decidas que lo mejor es dejarte llevar, sólo acércate a una criatura y sujétala, así ella te llevará a explorar de manera más relajada el fondo del mar, y no tendrás que tocar el Wiimote; por cierto, ya que hablamos del control, cabe resaltar que aquí sólo utilizarás el Wiimote, y con ayuda de los botones podrás tomar información de los objetos que encuentres.

Strawberry Shortcake: The Four Seasons Cake

The American Game Factory



Rosita Fresita, como se le conoce en estos terrenos es un personaje muy conocido y popular entre los niños y niñas (aunque más enfocado a ellas). El juego se desarrolla al estilo de acción en plataformas, siguiendo la fórmula tradicional y manteniendo una similitud al estilo de juego de **Garfield's Nightmare** o el primer título de **Super Mario Bros.** De primera impresión podrías pensar que este título es demasiado rosa para todos los jugadores y que sólo lo jugaría tu hermanita, y hay algo de cierto en ello ya que la misma temática, así como el *target* al que va enfocado, no se presta para hacer un juego de acción intensa al estilo Contra, sino algo más tranquilo que halague tu vista con los vívidos colores y texturas de los escenarios. Si quieres conocer más de este título, checa lo siguiente.



La historia gira en torno a la contienda anual de elaboración de pasteles de Strawberryland, hogar de nuestra protagonista. El evento está a pocos días de llevarse a cabo y todos están dispuestos a preparar el mejor pastel de bayas. Este año, **Rosita Fresita** ha hecho equipo con sus amigas para intentar ganar la codiciada copa Strawberry, que se le otorga al ganador del concurso. Ellas deciden elaborar algo completamente nuevo: un delicioso pastel de las cuatro estaciones, el más grande que Strawberryland haya visto en los años de su existencia.



Cada mundo tiene sus características especiales. En invierno notarás que la nieve cubre cada terreno.

La pantalla táctil no tiene un uso complejo, básicamente guarda el registro de tus progresos y energía restante.



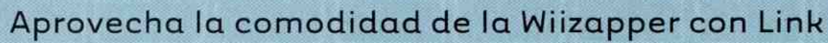
Juega e interactúa con Rosita Fresita en compañía de Angel Cake, Orange Blossom, Blueberry Muffin y Frosty Puff.

Consigue los ingredientes para crear el mejor pastel del mundo

Para cocinar el pastel, ellas deben viajar a través de las cuatro estaciones para así recolectar los ingredientes que necesitan, así como las infaltables fresas; es justo allí en donde tu ayuda será necesitada. "**The Four Seasons Cake**" es un título tradicional de salta y corre, aderezado con mucha diversión y elementos que retarán tus habilidades. Todo esto inmerso en un ambiente lleno de color que disfrutarás a lo largo de tu aventura en Strawberryland, donde serás capaz de ponerte en los zapatos de **Rosita Fresita** y todas sus amigas, con comandos sencillos y una respuesta inmediata a tus acciones. Repetimos que la dificultad no es demandante para este título, por lo cual no tendrás ningún problema al vencer los objetivos; tal vez y a pesar de que se tratan de juegos para niños, no les caería mal añadir elementos que pongan en jaque real tu potencial, pero no lo recomendamos para quienes su estándar sea **The Legend of Zelda**, **Mortal Kombat** o **Soul Calibur**, sino para los pequeños jugadores o para las chicas no tan experimentadas en los menesteres del videojuego.

Gráficamente es un juego estético, cada escenario está diseñado para representar alguna de las estaciones del año, así como también encontrarás peligros acordes a cada temporada. En cada misión debes recolectar las fresas para ganar el campeonato, pero no te preocupes si se te olvidó algo en la escena, ya que podrás regresar las veces que quieras e intentar de nuevo. En total son cuatro mapas (y otros cuatro ocultos más) que generan 32 niveles con múltiples obstáculos y objetos por coleccionar (no te preocupes, no son tantos como las notas de **Banjo Kazooie**).





Aprovecha la comodidad de la Wiizapper con Link

La Wiizapper es uno de los más recientes accesorios que Nintendo nos ofrece para su consola de siguiente generación, en sí, no es más que una pieza de plástico en donde introduces el Wiimote y nunchuk para simular el uso de una pistola que es muy práctica en los juegos tipo *First Person Shooter*, pero lo mejor de todo, es que este accesorio viene junto con un juego hecho en exclusiva para demostrar la capacidad del periférico; así es, nos referimos a **Link Crossbow** Training, un interesante *spin off* del popular héroe de Hyrule en donde deberás afilar tus habilidades con la ballesta en diferentes etapas, extraidas del universo de **The Legend of Zelda**.





La puntuación es lo más importante para este juego, trata de dispararle a los discos en el centro y de forma consecutiva, para duplicar tu *score*.



Fíjate bien en dónde apuntas y disparas tus flechas, no queremos que si te falla el pulso le vueles un brazo a uno de los **Goron**.



Este es un escenario en donde verás la arquitectura de Hyrule por la noche; múltiples objetos flotarán en el aire para retar a tu puntería.



Crossbow Training es un magnífico título para el momento de organizar una competencia entre tus amigos; el que tenga el menor puntaje, paga las pizzas.

Compite contra tus amigos

Crossbow Training cuenta con una opción *multiplayer* que te permitirá compartir con tus amigos una Wiizapper con la finalidad de competir por las mejores puntuaciones, esto también te servirá como entrenamiento para otros títulos como **Medal of Honor Heroes 2, Ghost Squad** y **Resident Evil: The Umbrella Chronicles**, más los que estén próximos a ser anunciados. La forma de controlar la Wiizapper es muy sencilla, sólo necesitas incorporar los controles a la pistola y apuntar a la pantalla y al presionar el gatillo, lanzarás la flecha. En el juego encontrarás tres estilos básicos de juego: Target Shooting, Defender y Ranger; lo anterior con un total de 27 escenarios. El objetivo de cada escena es lograr un puntaje alto en un límite de tiempo.

En Target Shooting tendrás que dispararle a las dianas (objetivos fijos que luego irán cambiando a movimiento en niveles más avanzados), si le disparas al centro obtienes más puntos y si lo haces en cadena se multiplicará tu *score*. En Defender te mantienes estático pero puedes mirar y disparar en todas direcciones para defenderte de los cientos de enemigos que te aguardan. Por último, en Ranger te mueves libremente para atacar a los rivales en pleno campamento; este es uno de los más dinámicos.

Apunta y dispara

El juego no tiene mucha ciencia que digamos, realmente se dedica simplemente a obedecer los comandos activados a través de la Wiizapper (aunque lo puedes jugar sin dicho accesorio), no hay una trama definida, por lo que tu esfuerzo se verá reflejado a realizar la mayor cantidad de puntos que puedas conseguir en un *stage*. No obstante, es un buen ejercicio de entrenamiento como lo fue en aquel entonces **WiiSports** para Wii, o como ocurrió con **Wii Play**, el cual incluía un Wiimote de regalo [y muchos compran más el juego por el regalo que por el disco en sí], nada más que en esta ocasión el peso recae en **Crossbow Training** y queda secundaria la pistola.



Cuando los enemigos se dirijan a ti en grupo, no hay mejor opción que una ballesta especial que dispare ráfagas de flechas.

El efecto causado es básicamente proporcional a lo bien que luce y se juega, Link regresa a los parajes de **Twilight Princess** para enfrentar a múltiples enemigos que tendrá que derribar con las flechas de su ballesta, tú simplemente prepara, apunta y dispara. No importa qué tan diestro seas en los videojuegos, aquí cualquiera podrá participar y dejar a Guillermo Tell como un aprendiz, a lo largo de docenas de intensas misiones en las cuales necesitarás dispararle tanto a objetivos fijos como en movimiento (aquí entran las hordas de enemigos que irán tras de ti), recuerda que los tiros consecutivos en combo te darán un mayor puntaje, así que no se trata de disparar por disparar, sino de tener una buena puntería para convertirte en el mejor ballestero de Hyrule.



La foto pertenece al modo de juego Ranger, siendo tú el que persiga a los enemigos y los agarres desprevenidos para una mejor ofensiva.





Nuevas criaturas para tu Nintendo DS

Pet Alien es un curioso título que nos presenta Shin'en, quienes nos sorprendieron muchísimo con **Nanostray**, un juego tipo *shooter* para el Nintendo DS y ahora, dando un cambio al género de puzzle/ acción con un juego enfocado para los pequeños videojugadores. Aquí encontrarás múltiples opciones y diversos personajes que te mantendrán entretenido por un rato si es que tu afición se enfoca en los títulos que no requieran tanto reto y más que nada que te sean funcionales para esos viajes cortos. La idea está basada en un show de televisión que lleva el mismo nombre y narra las aventuras de unos curiosos seres fuera de este mundo.



El título está diseñado para los pequeños jugadores, es por ello que no encontrarás una dificultad demandante; no obstante, la diversión sigue presente.

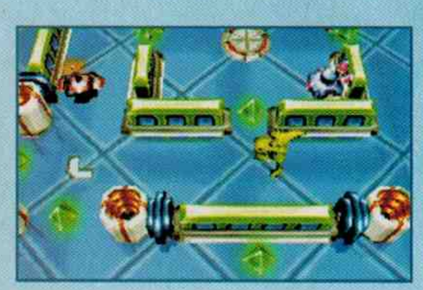


Él es **Gumpers**, sus temores no le impedirán encontrar al resto de su equipo e iniciar una cruzada para rescatar a su gran amigo **Tommy**.

Conoce a los alienígenas

Todo empieza cuando **Tommy**, en su afición por observar los radares se da cuenta de la existencia de unas criaturas alienígenas que cambiarán su vida de lo ordinario a lo poco convencional. Ellos son **Dinko**, un amigable ser de color verde que gusta de la diversión; **Flip** es tan hiperactivo que en cuanto inicia con su actividad es difícil detenerlo; **Swanky** es el élite de todos, gusta de la buena vida y pasársela bien; **Scruffy** actúa y se siente perro, aunque también es pieza clave de la banda y por último **Gumpers**, que es un extraño ser de color rosa que le teme a todo, hasta a su propia sombra, no obstante es muy fuerte y capaz de realizar acciones impactantes.

Él es el estelar de esta aventura cuya trama nos cuenta que un día, **Gumpers** despierta para darse cuenta que se encuentra totalmente solo, siendo un misterioso rayo que salió del faro la última cosa que recuerda. Poco tiempo después se da cuenta que ya no está en casa, sino en una gigantesca nave espacial y que ninguno de sus amigos, ni **Tommy** ni los aliens están cerca; así que sin pista alguna, **Gumpers** toma el valor que necesita para descifrar el misterio que tiene ante sus ojos.



Los *puzzles* son aparentemente básicos, aunque tendrás que pensar bien tus estrategias si quieres recolectar todas las gemas.



Todo el juego se desarrolla dentro de la nave espacial de tus captores, contarás con varios caminos y un sinfín de coleccionables por descubrir.

El misterio de los Robotix

Los Robotix son una raza que se dedica a capturar criaturas de todo el universo. Para construir el zoológico más grande de la galaxia, saben que los humanos son un objetivo fácil (al menos eso creen), pero lo que no saben es que capturaron al alien más alocado de todos. A lo largo del juego, necesitarás encontrar al resto de tu equipo para en conjunto, poder rescatar a **Tommy** y regresar a salvo a la Tierra.

En **Pet Alien**, podrás adentrarte a través de 80 niveles que pondrán a prueba todas tus habilidades, al mismo tiempo que te mantienen entretenido, así como en otros títulos [**Code Lyoko**, por ejemplo] donde podrás usar las habilidades de cada alien para cumplir con ciertos objetivos especiales, **Dinko** puede correr como un correcaminos, **Gumpers** se encargará de golpear a todo lo que exista, **Swanky** utilizará su cerebro para resolver los acertijos al mover cajas, y **Flip** podrá volar sobre cinturones en movimiento y minas para llegar a espacios difíciles, así que necesitarás la ayuda de todos para triunfar.



Por otro lado, los escenarios se presentan en cuatro diferentes temas, en realidad son pocos, sin embargo se compensan con los amplios niveles, así como con las batallas en contra de los jefes que vienen en todas formas y colores. Cada uno tendrá una estrategia para ser vencido, combina tus poderes y resuelve este misterio.

Nanostray 2





Un nuevo clásico en los shooters regresa al NDS

Hace años, Majesco puso en nuestras manos (por parte de la compañía Shin'en) un juego que regresaba a las raíces de lo clásico y hasta cierto punto olvidado concepto del *shooter*, muchas veces identificados como títulos de navecitas o disparos del cual podemos identificar a **Galaga**, **Ikaruga** o el popular **Parodius**, pero por alguna extraña razón ya no se ha trabajado tanto en este concepto. Con Nanostray a la llegada del Nintendo DS se pudo probar un poco del potencial de la consola, un juego tipo *shooter* con gráficos vistosos y sonido respetable para aquel entonces y que te mantenía entretenido e inmerso como antes en las Arcadias; pues bien, ahora en el pasado enero, Majesco liberó la secuela de **Nanostray**, de la cual te platicaremos a continuación.



Pocos son los juegos de este género para el Nintendo DS, así que no dudes en probar **Nanostray 2**.

En la pantalla superior podrás ver toda la acción, mientras que en la táctil observas las estadísticas y otras opciones.



Mucha habilidad para tantas balas

Nanostray 2 no es una simple actualización, sino una continuación a lo visto en el pasado y agregando nuevas opciones, modos de juego extras, opciones de control y conectividad inalámbrica, detalles que le dan mayor proyección e interés. La acción será continua en cualquiera de los seis diferentes modos de juego, incluyendo por supuesto, la opción Two Player Co-op para que juntos conquisten la galaxia; Two Players VS, en donde limarás todas las asperezas por ver quién domina el shooter; Challenge (con más de 30 diferentes misiones) y el estreno de Simulator, donde irás por la puntuación más alta en cuatro juegos futuristas. Otra de las cualidades básicasm es la posibilidad de cambiar el modo de vista (horizontal o vertical), ofreciendo mayor variedad de niveles. También podrás configurar el control; siempre encontrarás una que se adapte a tu estilo de juego o comodidad, así como las variantes en armas que serán en extremo útiles para derrotar a los jefes de escena quienes te enviarán tantas municiones que requerirás de toda tu habilidad para esquivarlas y contraatacar.

No pienses que las misiones serán sencillas; aquí deberás coordinar tus reflejos para salir bien librado de las balaceras, habrá ocasiones que parecerá imposible salir avante, pero siempre hay opciones, así que no te dejes vencer. En total son 16 enormes jefes y más de 100 enemigos con características diferentes que te harán la vida de cuadritos. Parece complicado, sin embargo, con tu avance obtendrás distintas armas (hasta seis), éstas se adaptarán a tu nave para otorgarte más poder y auxiliarte en ciertos momentos de la misión. Puede parecer complicado pilotear entre múltiples proyectiles, pero después de un rato de práctica parecerás todo un profesional del combate aéreo.

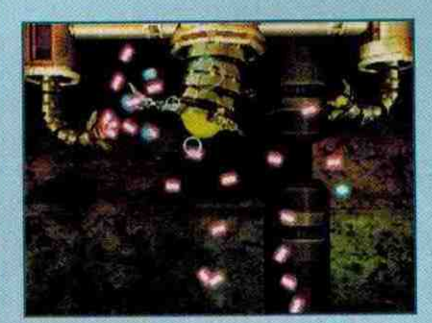


Guarda bien tus ataques especiales, las batallas contra los jefes serán muy complicadas.

Tu esfuerzo será visto por todo el mundo

Siendo honestos, nos hubiera agradado más que Shin'en le agregara un modo de juego en línea para aprovechar las capacidades de conexión a Internet de este juego, pero sólo limitaron dicha conectividad a publicar tus puntuaciones a un tablero oficial para que provoques envidia y coraje en muchos jugadores.

Gráficamente nos deja satisfechos, no fue un trabajo de que ganara un premio por su calidad visual, pero luce mucho mejor que otros títulos. Además, podrás escuchar más de 30 energéticas melodías y más de 200 efectos de sonido que pondrán en alerta tus sentidos y dejarán que tu adrenalina fluya libremente para lograr esas misiones que parecieran imposibles.



Gráficamente supera lo visto en la primera entrega, además de incluir texturas y efectos de primer nivel.



Las perspectivas que verás en esta misión muestran un efecto tridimensional.

Podrás elegir de entre tres tipos de control: Classic (no se necesita la pantalla táctil), Left Handed (zurdos) y Right Hended (diestros), estos últimos dos sí emplean la pantalla táctil.



LA ANIMACIÓN JAPONESA COBRA CADA VEZ MÁS FUERZA A NIVEL MUNDIAL, TANTO ASÍ QUE ALGUNAS SERIES SE TRANSMITEN EN AMÉRICA POCO TIEMPO DESPUÉS DE HABER CONCLUIDO EN EL PAÍS ASIÁTICO. UN MUY BUEN EJEMPLO DE LO ANTERIOR LO TENEMOS CON BLEACH, ANIME QUE RÁPIDAMENTE SE HA COLOCADO DENTRO DE LOS MÁS POPULARES DEL MOMENTO, TANTO ASÍ QUE HACE POCO TUVO UNA ADAPTACIÓN PARA NINTENDO DS, Y AHORA LLEGA A WII, MOSTRANDO QUE UN JUEGO DE PELEA PUEDE USAR EL WIIMOTE DE MANERAS MUY INNOVADORAS, Y NO SÓLO AGITÁNDOLO.





LA VIDA SIEMPRE GUARDA SORPRESAS, ALGUNAS SON AGRADABLES Y OTRAS NO TANTO, PERO SIEMPRE SE DEBE TENER EL TEMPERAMENTO PARA SUPERAR CADA PRUEBA.

Aquellos años donde los juegos de anime no llegaban a América, han quedado muy lejos, y esperamos que para no volver jamás, ya que de este modo podemos probar diversos títulos; y es que, dejando de lado el hecho de que podamos jugar con nuestros personajes favoritos, como juegos, la mayoría de ellos son excelentes, sobre todo cuando aprovechan bien las características de la consola. No vayamos lejos, ahí tenemos el extraordinario **Dragon Ball Z: Tenkaichi 3** o **Naruto: Ninja Council 3** para Nintendo DS; cuando disfrutamos de títulos como éstos, que conjugan de una manera grandiosa la esencia de la serie con un buen *gameplay*, no podemos hacer otra cosa más que apoyar la licencia, pero sobre todo a la compañía desarrolladora, y parece ser que estamos por fortuna ante un caso así con **Bleach: Shattered Blade**.



NO RECHACES A TU DESTINO



La historia de Bleach es de lo más creativa. Todo inicia con un joven de nombre **Ichigo Kurosaki**, quien, como cualquier persona, tenía una vida normal, asistía a la escuela, convivía con sus amigos, en fin, nada fuera de lo normal, hasta que en una ocasión, un *Shinigami* (dios de la muerte en la cultura japonesa) llegó al mundo de los humanos para soltar una **Death Note**... no, esperen, esa es otra historia, ija, ja, ja! Este *Shinigami* perseguía a un alma maligna para poner fin a sus días, pero obvio que el espíritu, mejor conocido como **Hollow**, no se iba a quedar viendo, por lo que el dios de la muerte se ve herido; necesitaba pasar sus poderes a alguien o perdería la vida...



Creo que no necesitan especular demasiado para saber que a quien le cedió sus poderes fue a **Ichigo**; así él la ayudó para capturar al **Hollow**. Después de eso, ya más relajados, el *Shinigami* le dice que su nombre es **Rukia**, y pues que ya no se puede invertir el proceso, por lo que **Ichigo** se convierte en un nuevo *Shinigami*, y como tal, debe darle a las almas el destino que merece.

Compañía: **SEGA**
Desarrollador: **SEGA**
Categoría: **Peleas**

1 - 2



Esto es sólo el principio de una de las historias mejor elaboradas en el anime a últimas fechas, y lo mejor es que conforme avanza surgen nuevos personajes y temáticas, que logran refrescar bastante el concepto.



PREPARA TU ESPADA... Y TU ALMA

Por el estilo de los personajes (casi todos usan armas para combatir), se decidió que el género ideal para su adaptación a videojuego sería el de las peleas, así que de inmediato comenzaron a generar ideas para usar el Wiimote, y pues claro, no tardaron en darse cuenta que el control es perfecto para simular el uso de cualquier arma, de modo que se decidió no usar botones para los golpes; y así es, en este juego debes utilizar movimientos del remoto para poder golpear a tu oponente.

Todos los que son seguidores del género saben perfecto que un buen juego de pelea necesita distintos tipos de golpes, ya que sólo así se pueden lograr buenos combos; no tendría ningún sentido que sólo existiera un golpe o una patada, por lo que el título contará con varios movimientos en el Wiimote, que permitan generar jugadas espectaculares, más o menos como ocurre en **Naruto: Clash of Ninja**, sólo que aquí está trabajado de forma que sientas que tienes una espada en las manos, o sea, si haces un corte hacia el frente, lo mismo hará tu personaje.

LA AGILIDAD MARCARÁ LA DIFERENCIA

Para poder jugarlo al cien por ciento, no sólo se usa el Wiimote, sino también el Nunchuk; con éste movemos al personaje gracias al *Stick*; con los botones podemos girar o correr, y es aquí donde recae gran parte del resultado de la contienda, ya que puedes alejarte y después correr hacia tu rival para darle un golpe que le cause un daño mayor, o si lo prefieres, puedes usar el botón **Z** para girar alrededor de tu enemigo a una gran velocidad y así sorprenderlo de manera más sencilla, aunque lo ideal es combinar las dos maneras de correr para lograr mejores resultados.



Otra función superimportante que tiene el Nunchuk es la de reunir energía para ejecutar el movimiento especial de cada personaje; esto se logra agitándolo hasta que se llene una barra que aparece en la parte superior de la pantalla; cuando esté al máximo, ya podrás realizar la técnica secreta, la cual se hace moviendo el Wiimote o el Nunchuk de arriba hacia abajo, todo depende del peleador que estés utilizando; te recomendamos tener siempre lista la barra, y sólo usarla en momentos específicos; después de un counter es una buena idea, ya que quedas en buena posición.

Bien, ahora concertándonos en el Wiimote, como ya te comentamos, tienes diferentes ataques, todos moviendo el control hacia arriba, abajo, al frente o a los lados; eso no va cambiar, pero si mantienes presionado el botón **A** o el **B**, variará la intensidad del ataque, es decir, sin mantener oprimido ningún botón, los golpes serán rápidos pero débiles, incrementando su poder de acuerdo con el que presiones. Parece complicado, pero te aseguramos que bastará sólo un par de encuentros para que te acostumbres al estilo, y puedas realizar combos espectaculares, incluso hasta con poderes especiales.

¿Sabías que...?

* Por lo general, cuando un manga aparece a la venta, pasa bastante tiempo antes de que salga en anime, o alcance cierta fama; incluso puede tardar varios años, pero en el caso de **Bleach** fue un éxito instantáneo desde su lanzamiento en el año 2002, tanto así que en el 2004 ya se transmitía la serie con grandes niveles de audiencia.

* En Japón han salido 30 volúmenes del manga, en los que se han visto 260 capítulos, pero ahí no termina la historia, ya que aún sigue en proceso; algo similar ocurre con el anime, que lleva poco más de 150 episodios, y cada miércoles sale un capítulo nuevo.

* Los Shinigamis o Dioses de la muerte, han cobrado cierta popularidad gracias a series como Death Note, Inuyasha y obviamente Bleach, haciendo que se conozca este aspecto de la cultura japonesa.



ELIGE EL CAMINO CORRECTO

Los modos de juego que ofrece no son tantos como en **Dragon Ball Tenkaichi 3**, pero sí los suficientes para que puedas pasar un buen rato; contiene el principal, de historia, donde puedes conocer o recordar detalles de la trama de la serie; el Arcade, donde sólo combates una pelea tras otra hasta llegar al fin; el de práctica, donde seguramente pasarás mucho tiempo intentando nuevas combinaciones. Finalmente tenemos el mejor de todos, el tradicional versus, donde puedes competir con otra persona; es esta modalidad la que le da vida, ya que es en ella donde sacas provecho a todo lo aprendido.



Los fans del anime no van a tener queja alguna en el sentido gráfico, es totalmente como lo han visto en la serie, ya que se ha usado la técnica conocida como *Cell Shaded* para lograr un efecto vistoso y a la vez fiel al original, y eso se puede apreciar mejor cuando realizas técnicas especiales, como el *Bankai* de **Ichigo** que te dejan con la boca abierta, tanto por lo espectacular visualmente, como la cantidad de energía que resta en los combates. El número de personajes a elegir es muy bueno; contando a los ocultos, logras superar los 30 peleadores, y lógicamente se encuentran los más populares, como **Ichigo**, **Abarai**, **Zaraki**, **Ichimaru** o **Hitusgaya**.



ABRE LOS SELLOS DEL ALMA

Bleach: Shattered Blade es un digno juego de peleas, que si bien puede resultar complicado para algunos, una vez que se comprende el estilo del *gameplay*, te das cuenta que las posibilidades son casi infinitas; una opción ideal para todo mundo, que se arriesga para ofrecer algo nuevo, diferente, fresco, y lo consigue de buena manera, así que no tienes pretextos, toma tu Wiimote y comienza a cazar espíritus.

Los mejores del anime

Siempre hay juegos que por alguna u otra razón no han podido llegar a nuestro continente, y desde nuestro punto de vista estos tres que te vamos a presentar son los que más lamentamos que no hayan aparecido, ya que son excelentes títulos.

Neon Genesis Evangelion - Nintendo 64:
No existe duda, la mejor animación jamás creada es **Evangelion**, que maneja distintos temas como el existencialismo o el "dilema del erizo", además de que sus personajes son de lo mejor que se ha visto en cualquier trabajo audiovisual; en fin, como debía ser, un juego basado en **Evangelion** tenía que representar la lucha contra los ángeles de la mejor manera posible, y el Nintendo 64 era la opción ideal; con un *gameplay* fresco y unos gráficos sorprendentes, es tal vez el mejor título basado en un anime, y por desgracia no salió en América; ojalá que la Consola Virtual nos pueda ayudar en un futuro.

Dragon Ball Z: Hyper Dimension - Super Famicom:
Una joya en cuanto a adaptaciones se refiere; el estilo de la peleas era en 2D, pero para lograr ciertos efectos en los poderes, así como en la escala de los escenarios, se utilizó un chip para ayudar al sistema a lograr mejores efectos visuales; y en cuanto al estilo de juego, ni qué decir, es perfecto; se podían lograr combos de todo tipo. Para muchos, este es el mejor juego de **Dragon Ball** que pueda existir, y la verdad, no es nada exagerada esa afirmación.

Death Note: Kira Game/ L Successors:
La historia de **Kira** y **"L"** ha sido uno de los fenómenos más grandes que se recuerden del anime, tanto así que a unos cuantos meses de que terminó en Japón, comenzó a transmitirse en Estados Unidos, por lo que es muy probable que en poco tiempo tenga un doblaje al español. Los juegos de esta serie aparecieron en exclusiva para el Nintendo DS, logrando extraordinarias marcas de venta en Japón; pertenecen al género de novelas gráficas, pero lo que vale la pena es el hecho de poder interactuar en una historia tan sublime como lo es ésta.

LOS EXPERTOS COMENTAN...



MASTER

Desde que jugué la versión japonesa de este juego me gustó mucho, pues contiene la esencia de la serie en cada movimiento, además de que su *gameplay* permite disfrutar de cada corte que realices con la espada; gráficamente es muy bueno, durante cada combate podrás ver infinidad de detalles como fuentes de luz, que dotan de dramatismo cada escena. Lo único "malo" que le veo es que resulta muy cansado jugarlo, es más, puedo decir que nunca me había cansado al jugar un título de Wii hasta Bleach, y es que en algunos combos tienes que dar tantos golpes como puedas, lo que te obliga a esforzarte un poco, pero viendo el lado positivo, así se estarán ejercitando al mismo tiempo. **Bleach: Shattered Blade** no te va a defraudar, debes conocerlo.



CROW

Para los fans de la serie, **Bleach Shattered Blade** será todo un agasajo para sus sentidos, tanto en lo visual como en la forma en que se juega. La variedad de personajes no está tan limitada, puedes participar con hasta 30 personajes, cada uno con habilidades extraídas de la serie. En este caso noto una buena adaptación en la forma de realizar los movimientos a través del Nunchuk y Wiimote; la idea es buena, pero si te soy honesto, llega a ser muy cansado porque requiere de múltiples movimientos de tu muñeca (que aunque quizá ya estás acostumbrado, sigue cansando) para cargar tu Bankai (barra de poder), útil para generar golpes y acciones devastadoras.



PANTEÓN

El declive de los juegos de peleas ha alcanzado un nuevo nivel... cuando creía que había visto lo peor, llega **Bleach** para el Nintendo Wii. ¿Cómo describirlo? Es una simple lucha de poderes aderezada con gráficos estilo japonés, muchos efectos visuales y los clásicos movimientos son "*súper-súper-último-feliz-poder-meteoro-lluvia de estrellas del octavo cielo*", como sólo los fans del anime pueden soportar. Ver juegos como la serie de **Naruto** y ahora **Bleach** me hace sentir muy mal y extrañar más que nunca los verdaderos títulos de guamazos. Si no eres un zombi-compra anime, mejor ni lo juegues y vuelve a conectar tu SNES...

México
14:21 PM

Maui
9:21 AM

Londres
8:21 PM

nintendo
Wi-Fi
connection

¡Siempre hay alguien listo para jugar!

Seattle
12:21 PM

¡ES, FÁCIL!

1. Equípate
Busca el logo con la leyenda **Nintendo Wi-Fi Connection** en tus juegos favoritos de NDS.

2. Conéctate
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.

3. Juega
Reta a tus amigos o enfréntate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.



NINTENDO DS™

www.NintendoWiFi.com

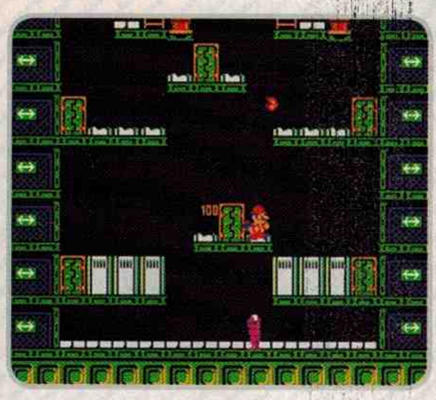
El NES se llevó las palmas en esta ocasión; pero no creas que no hay más de las otras consolas. ¡No te vayas a perder estos juegazos de colección!

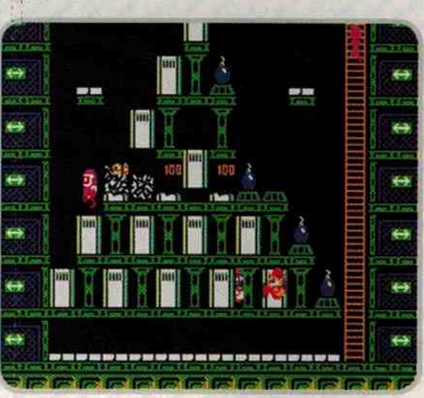


Wrecking Crew NES

Allá por 1985 Nintendo lanzó este entretenido juego que increíblemente muy pocos conocen; se trata de un título en el que el estelar es nada más y nada menos que el plomero de gran barriga y bigote consentido: **Mario**. Tal vez el nombre del cartucho fue lo que lo hizo tan desconocido, pues no se llama "**Mario algo**", como la mayoría de sus aventuras; no obstante, es tan real como divertido, y por fin está disponible para que todo mundo pueda disfrutar de él y su adictivo *gameplay*.

En esta entrega, **Mario** y su hermano **Luigi** han conseguido otro trabajo diferente a salvar princesas y limpiar caños; ellos deben destruir con sus poderosos martillos varios bloques de piedra que están dispersos en todo el escenario, el cual tiene escaleras, plataformas y muchos peligros. Además de ser muy interesante y gracioso, el juego tiene un buen nivel de reto para todas las edades. Otro elemento que lo hizo más recomendable en su momento, fue que contenía la opción de editar tus propios niveles. Curiosamente, en Japón salió una secuela para Super Famicom de nombre **Wrecking Crew ´98**; ojalá y sea uno de de los juegos que traigan a nuestro continente gracias a la Consola Virtual. Hay que mantener los dedos cruzados para que así sea…

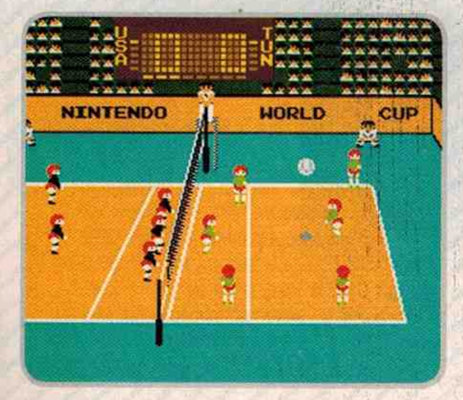


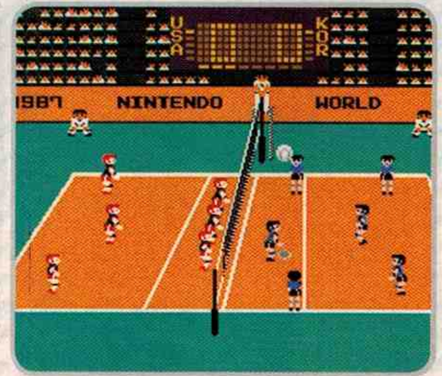


Volleyball NES

Vamos a ser sinceros; si hay un juego que no podemos recomendar tanto de los incluidos este mes en esta sección, ese es sin duda **Volleyball**, el cual salió originalmente en el Nintendo Entertainment System en 1986. No nos malinterpretes, **Volleyball** tiene muchos elementos interesantes, pero le faltó un poquito al *gameplay* para que tuviera un poco más de *Replay Value*. Dentro de los detalles buenos es que puedes elegir entre voleibol femenil y varonil; aunque los personajes son todos igualitos, sí se distinguen por género según la opción que selecciones.

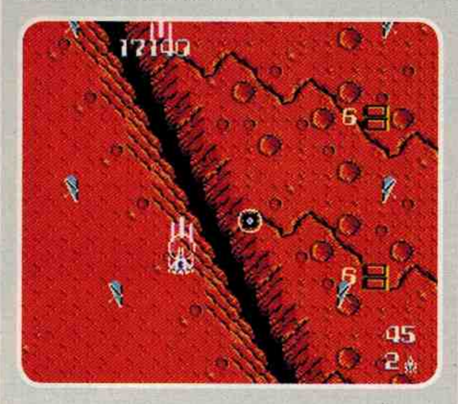
Son ocho equipos los disponibles para competir, cada uno con su uniforme distintivo: Estados Unidos, Japón, China, Corea del Sur, Brasil, Unión Soviética, Cuba y Túnez. El *gameplay* es un tanto lento, aunque después de un par de partidos, te acostumbras rápidamente. Si buscas algo de deportes para tu Consola Virtual, te recomendamos que primero lo cheques antes de tomar la decisión de descargar esta opción, pues es uno de esos juegos que o amas o lo odias. Eso sí, seguimos sin entender por qué los personajes nunca dejan de moverse de esa manera tan… graciosa.





Zanac NES

En la década de los años 80 la mayoría de los shooters eran sumamente similares y carecían de un reto constante. **Zanac** fue uno de los pocos que supieron darle un estilo diferente al género y presentaba un *gameplay* innovador (para su tiempo, obviamente), que consistía en tener dos tipos de disparos, uno recto y el otro que salía hacia donde presionaras en el Pad direccional. Esto puede no parecer gran cosa, pero cuando tomamos en cuenta su fecha de lanzamiento y que muchos títulos eran más bien clones de **Galaga** o **Space Invaders**, la cosa es más comprensible. Además de todo, estaba muy bien programado y pensado para ofrecer una experiencia emocionante que te mantenía alerta en todo momento.



Un detalle que nos gustó mucho de **Zanac** es su diversidad de armamento y la forma en la que se ve afectado el *gameplay* durante tus misiones. Al cambiar a un tipo de arma, puedes ser más atrevido y medir menos el peligro al tener la protección de un campo de fuerza delantero; pero en ocasiones, tendrás un gran poder de fuego, pero serás más vulnerable que nunca. Todo depende de los ítems que tomes, y por ende, tú mismo crearás la forma de combatir al enemigo. Otro ejemplo de la forma de pelear es que algunos enemigos cubren sus puntos débiles para dejarlos a la vista durante unos segundos solamente, muy al estilo de la serie Contra.



Ghosts'n Goblins NES

Por fin, el gran clásico de Capcom llega a la Consola Virtual; **Ghosts ´n Goblins** es el primer título de esta saga memorable que dio pauta a otra gran serie: **Gargoyle´s Quest**, y es recordado por su gran nivel de dificultad y su genial *gameplay* lleno de acción y temática tenebrosa. El caballero **Arthur** debe rescatar a su amada princesa de las garras de **Satan** y sus hordas de zombis, esqueletos, demonios y demás seres de ultratumba. Para lograrlo, el valeroso héroe debe recorrer múltiples escenarios llenos de peligros y magia. Uno de los detalles más memorables de este juego es que al perder tu armadura, **Arthur** anda en tarzaneras, siendo totalmente vulnerable a cualquier tipo de ataque hasta que consiga una nueva; este toque cómico le da un respiro al desafiante estilo de juego de **GnG**.

Arthur puede arrojar sus armas de manera ilimitada, lo cual es un alivio tomando en cuenta que la mayoría de los enemigos salen sin descanso. Hay cinco tipos de armamento disponible, cada uno con ventajas y desventajas entre sí. Otro detalle interesante de **Ghosts ´n Goblins**, el cual duplica el nivel de reto; es que al terminar el juego, te decían que todo fue una ilusión de **Satan** y debías terminarlo de nuevo. Al acabar con el jefe final la segunda vez, obtenías el verdadero final y la recompensa de la princesa; nada mal para quien busca un buen reto, ¿no? Este título es sumamente recomendable para los poseedores de un Wii y que quieran tener una buena colección de clásicos en su Consola Virtual.

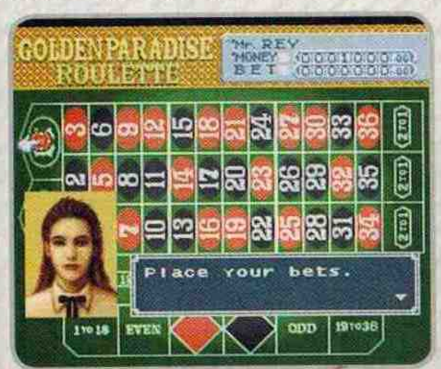




Vegas Stakes SNES

Todo mundo recuerda a la compañía HAL Laboratory por sus geniales creaciones como **Kirby** y **Lolo**, además por desarrollar juegazos como **Pokémon Stadium** y la serie **Super Smash Bros.**; pero pocos conocen este entretenido título que salió en 1993 para el legendario SNES. Posiblemente fue porque los juegos tipo casino no son tan populares como uno de peleas o de aventuras, pero eso no significa que **Vegas Stakes** haya sido una mala opción; para ser sinceros, es sumamente recomendable por su divertido y adictivo *gameplay* y por la variedad de modos que ofrece. **Vegas Stakes** es secuela de **Vegas Dream**, de NES, y también hubo una versión para el clásico Game Boy "Tabique".

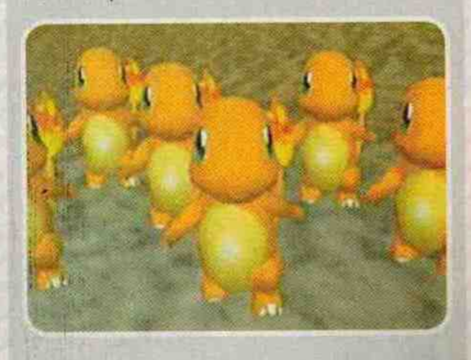
El objetivo de esta aventura llena de naipes, dados y apuestas, es conseguir diez millones de dólares visitando los diferentes casinos de Las Vegas. Para hacerlo más recomendable, este juego puede ser jugado en compañía de un amigo, pero lamentablemente cuando se está en este modo, los juegos de cartas quedan fuera por la sencilla razón de que se podrían ver las cartas de ambos jugadores. Sabemos que de entrada, **Vegas Stakes** no es una de esas descargas obligatorias, ni te llamará la atención como un **Zelda** o un **Ninja Gaiden**; pero si tienes oportunidad, te exhortamos a que lo conozcas y decidas por ti mismo; créenos que es bastante entretenido. Lo que nos agradó bastante es que cuenta con un modo de historia que hace más envolvente la experiencia de andar visitando los casinos para conseguir la fuerte suma de dinero. **Vegas Stakes** es una joya muy especial.





Pokémon Snap N64

Para finalizar con la lista de clásicos de este mes, tenemos otra recomendable opción de HAL Laboratory, el cual le dio un buen descanso a la franquicia tan repetitiva de los monstruos de bolsillo. En **Pokémon Snap** te olvidas del palenque virtual de los **Pokémon** y te dedicas a una labor más relajada: fotografiarlos en su hábitat natural. Aquí tomas el papel de **Todd Snap** (original, ¿no?), quien es un fotógrafo que debe ayudar al profesor más famoso del mundo **Pokémon**, el renombrado **Prof. Oak**, a reunir las mejores impresiones de los **Pokémon**, sin capturarlos o dañarlos de ninguna manera. Para evitar molestar a los monstruos, **Todd** no deberá bajarse de un aparato conocido como Zero-One, el cual dará un recorrido por cada escenario y desde el que deberás tomar las fotos.



La idea puede sonar algo aburrida, pero es en realidad desafiante el poder conseguir las mejores fotografías, pues puedes interactuar un poco con los **Pokémon** al atraerlos con manzanitas o provocar que evolucionen o realicen algún tipo de gracia o actividad; siempre cuidando de no lastimar de ninguna manera a los **Pokémon** en esta reserva ecológica donde no se permite la entrada a entrenadores comunes. Definitivamente es una excelente recomendación para todo tipo de jugadores, sean o no fans de la fiebre amarilla. Obviamente no encontrarás a ningún **Groudon** o **Palkia**; se trata de **Pokémon** sólo de las versiones **Red**, **Blue** y **Yellow**; además, no están los 151 **Pokémon** que puedes tener en tu Pokédex de dichas versiones. Ojalá y se les ocurra sacar un juego similar para el Wii con todos los **Pokémon** que hay en la actualidad... no, espera; mejor que se queden así las cosas; ya son demasiados títulos de la serie como para vendernos todavía algo más. Regresando con **PKMN Snap**, ¿crees ser lo suficientemente bueno para obtener una foto del esquivo **Mew**? ¡Sólo hay un modo de saberlo!



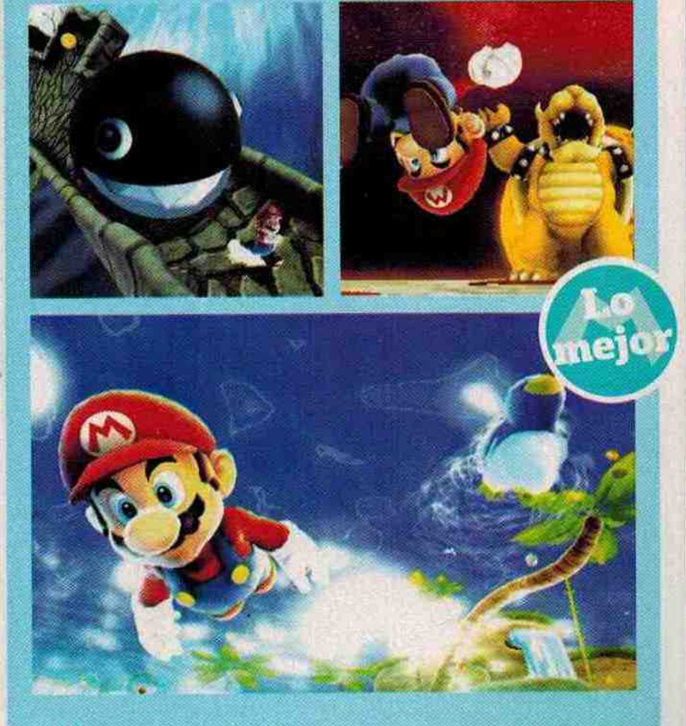


Lo mejor y lo no tan bueno de su catálogo

A poco más de un año del lanzamiento del Wii, hemos podido disfrutar muchos títulos de alta calidad que aprovechan las características de la consola (como **Wii Sports**, que sin importar lo básico que es, nos ofrece horas y horas de diversión y como muestra en cada evento que se presenta, la gente lo sigue jugando con la misma emoción como si fuera la primera vez), pero también está el lado oscuro de la luna, donde encontramos juegos que no son tan populares o mejor dicho, no han logrado una trascendencia por su falta de creatividad, complicaciones en su estilo de juego o simplemente en cómo se ve o qué tan poco aportan como factor diversión. Así que en estas páginas te daremos una lista de lo mejor para la consola (y que no puedes perderte por nada del mundo) y de los títulos que no han tenido tanta demanda y que necesitarán que los juegues antes de aventurarte y arrepentirte.

Super Mario Galaxy

No hay nada que pensar, **Mario Galaxy** es sin duda el mejor título para Wii; la esperada evolución de **Super Mario 64** por fin está aquí; es simplemente sublime, una obra de calidad inigualable, que presenta retos distintos de acuerdo con tu habilidad o experiencia, de manera que no excluye a ningún tipo de videojugador, tal cual lo hiciera en sus entregas más recordadas como **Super Mario Bros. 3** o **Super Mario 64**.



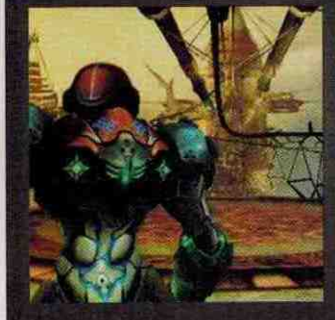
Ha dado un paso definitivo en cuanto a juegos de plataformas, llevándolo a un nivel que pocos títulos alcanzan; cada nivel está pensado de manera que realmente uses todos los movimientos que Mario puede ejecutar, y que ya conocemos desde su salida en Nintendo 64, y por si fuera poco, incluye habilidades nuevas gracias al Wiimote. Sencillamente es un delito no tener este juego... no importa si no tienes Wii, debes poseerlo; obras como ésta no salen tan seguido, y menos en estos tiempos.



Metroid Prime 3: Corruption

Desde el lanzamiento de esta serie en Nintendo GameCube, no ha hecho otra cosa más que recibir buenas críticas, ya que a pesar de haberse cambiado la perspectiva del juego de una de lado a primera persona, la esencia del mismo se mantiene intacta, la cual es la exploración. Su aparición en Wii representa no sólo el fin de la serie **Prime**, sino además un nuevo nivel en cuanto a *First Person*, y eso se debe al uso que se le dio a ambos controles del sistema, para lograr una aventura que te ofrece algo más que sólo dispararle a cuanto alien salga en pantalla.

La manera en cómo responde el Wiimote a tus movimientos es sorprendente; tal y como se prometiera, es el mejor *gameplay* que pueda tener un juego de este estilo, y no sólo se debe a que puedas apuntar de manera sencilla, sino también a la interacción que tienes con el entorno; por ejemplo, con el Nunchuk puedes atraer ciertos objetos, o incluso atacar a algunos enemigos con la ayuda de un gancho láser. Por otro lado tenemos la historia, que es la mejor elaborada y dramática de la serie; todo un juegazo, aprovecha este inicio de año y consíguelo.





Boogie

La intención al crear este juego era buena, de hecho las canciones que se incluyen son bastante populares (claro, al ser un juego tipo karaoke y baile la mayor parte depende de ti); el diseño de personajes es muy acorde con las épocas y géneros, sin embargo, al momento de estar en el escenario, los protagonistas se mueven demasiado acartonados y la coordinación de movimientos no es tan libre como se desearía; todo es a través de comandos que en ocasiones son complicados de realizar; otro factor que le resta puntos a este título de ritmos, es cuando quieres personalizar a tu estrella; esta parte debería ser dinámica, no obstante, se ralentiza más de lo necesario. Al momento de bailar, necesitas mover el Wiimote y Nunchuk de un lado a otro (manteniendo el ritmo para ganar puntos); lo malo es que no son movimientos tan reales como en algún **Dance Dance Revolution**, sino comandos asignados al movimiento del control. Pero no todo puede ser negativo, el lado positivo de este juego es la parte de cantar, el karaoke siempre ha sido divertido e incluye las letras de canciones para que no haya pierde... eso sí, no esperes ninguna de José Alfredo o de la Santanera, todos los *tracks* son rolas icónicas en inglés.



The Legend of Zelda: The Twilight Princess

En cualquier lista que se realice de los mejores juegos del sistema, no puede quedar fuera por ningún motivo la aventura más reciente de Link; debes recordar muy bien toda la expectación que causó con su salida, pues no sólo fue el juego más esperado del año pasado, sino prácticamente de la historia, todo gracias a su aspecto renovado y a que se esperaba algo similar en cuanto a impacto que **Ocarina of Time.** ¿El resultado? Uno de los mejores juegos de **Zelda** que se hayan realizado en todo sentido, con una historia llena de emociones, personajes enigmáticos y un final memorable, a la altura de las expectativas.

Si bien también está disponible para Nintendo GameCube, el Wiimote y el Nunchuk le dan otro enfoque, haciéndote sentir como si realmente tuvieras el arco o el escudo en tus manos. Otra de las ventajas de la versión para Wii radica en que es compatible con monitores panorámicos, ofreciendo una mejor resolución; en pocas palabras, es uno de los mejores juegos que puedes encontrar para cualquier consola, que usa la creatividad y el talento para brindarnos una experiencia que jamás olvidaremos.







Lo mejor



Lo mejor

Super Smash Bros. Brawl

El fenómeno del momento. Este juego ha tenido a toda la industria pendiente de cada noticia respecto a su desarrollo desde su anuncio en el E3 de hace un par de años, y por fin, después de un doloroso retraso, ya está disponible para Wii; con una plantilla de personajes impresionante; podremos ver quién es el peleador más fuerte no sólo de Nintendo, sino también de algunas licencias como Sega y Konami, que han aportado a personajes como **Snake**, **Ninja** o **Sonic**, lo que dará pauta a duelos espectaculares.

Realmente todo lo que ha incluido Nintendo en este juego habla de la visión que tiene la compañía al desarrollar sus productos, siempre tratando de dar al consumidor algo más que un simple título. Si quieres saber más novedades acerca del juego, no dejes de revisar el articulo de la portada en este mismo número, ya que ahí te mostraremos todo lo que debes saber del lanzamiento del año.



Far Cry Vengeance

NO tan bueno



Dicen que hasta al mejor cazador se le va la liebre y en este caso a la gente de Ubisot le faltó ese empuje que ha caracterizado a sus demás títulos. Para **Far Cry** era la primera ocasión que un título de la franquicia llegaba a Nintendo y seguramente muchos de ustedes como nosotros nos enfrentamos a ciertos problemitas que debieron corregir, por ejemplo, **Vengeance** es una secuela de un título de Xbox, por lo que si no eres muy afecto a la consola de Microsoft no comprenderás mucho de la historia, porque en la secuela de GameCube no se te instruye como se debiera. Otro golpe al hígado lo sufre cuando las pocas escenas cinemáticas que tiene son minimizadas por la falta de una buena compresión de video, logrando que luzca más lo que hizo Capcom con **Resident Evil 2** de N64; y si le agregamos que no cuenta con subtítulos y las voces no son de la mejor calidad, pues deja mucho que desear. Gráficamente no explota el potencial de la consola, texturas difusas y pop-up. Lo más agradable es la respuesta del Wiimote, pero aun así no apoya tanto.

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3

Desde su segunda versión para este mismo sistema, el juego fue muy bien recibido por todo tipo de jugadores, por lo que para la tercera parte se decidió mejorar en todos los aspectos, y la verdad es que se nota desde que el juego comienza. Así, de inicio cuentas con más de cien personajes para elegir, lo que volverá locos de felicidad a los seguidores, ya que se han tomado en cuenta a personajes de todas las etapas y líneas temporales de la saga, por lo que una revancha entre el papá de **Goku** y **Frezzer** se puede dar sin problemas.



Lo mejor





El control es de lo mejor que hay en el género de las peleas usando Wiimote y Nunchuk, permitiéndote participar en cada poder como si realmente tú lo realizaras; una gran experiencia, una combinación perfecta de los botones con movimientos del remoto. Para los coleccionistas de **Dragon Ball**, cuenta con una especie de museo donde podrás aprender más de los personajes, además de revivir grandes momentos de la serie gracias al modo de historia, que incluso puede variar de acuerdo con el personaje que estés utilizando. Seas o no fan de **Goku**, es un título excelente que por si fuera poco te permite realizar encuentros vía Wi-Fi.



Lo mejor

Guitar Hero III: Legends of Rock

Uno de los juegos musicales más populares de los últimos años, por fin ha dado el paso a las consolas de Nintendo, y qué mejor que su debut sea en el Wii. **Guitar Hero** para Wii hace uso del Wiimote para varias funciones que lo distinguen de las de otras consolas, por ejemplo, al estar el control en la guitarra, tienes la ventaja de que la señal es inalámbrica, además de que gracias a la bocina del mismo, se escucha cuando no tocas las notas de manera correcta, lo que le da más realismo.

Todas las canciones que incluye son extremadamente buenas, como Reptilia, de The Strokes, o Black Magic Woman, de Santana, y gracias a los diferentes niveles de dificultad con los que cuenta, es casi imposible dejarlo de jugar, siempre quieres obtener el mayor marcador, superarte cada vez que lo juegas, y si le agregas que tiene modalidad *on-line*, con la que puedes competir con personas de todo el mundo, pues nos queda una de las opciones más divertidas que puedas adquirir para tu Wii; aprovecha este mes para regalárselo a tu mejor amigo, y así juntos puedan vivir toda la emoción del Rock.

Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer

NO tan bueno



La película fue "mejor" que la primera, tomando en cuenta que hasta esas películas de Navidad con Tim Allen son mejores, pero aun así el juego no dio para mucho a pesar de que Activision ya estaba curtido en los menesteres de superhéroes. Uno de los principales problemas es la trama tan ordinaria y poco atractiva, además de la falta de escenas cinemáticas de video, y en lugar de ello pusieron animaciones sencillas y plantillas que pareciera que estamos viendo un juego de consola portátil (por aquello de las limitantes obvias de video). Cambiando de tema, nos movemos al cómo se juega... es un título de *beat 'em up*, y hablamos en serio, tanto que tus dedos pueden atrofiarse de tanto botonazo ya que no hay mucha acción por comandos que digamos; el *gameplay* es de lo más simple que te puedas imaginar. Realmente cuando llegas a la conclusión de que lo más bueno que hay es el *look* de la heroína principal, no hay más que decir. Para que disfrutes algo de mayor acción de superhéroes, checa **Ultimate Alliance** o **Spider-Man Friends or Foe**.

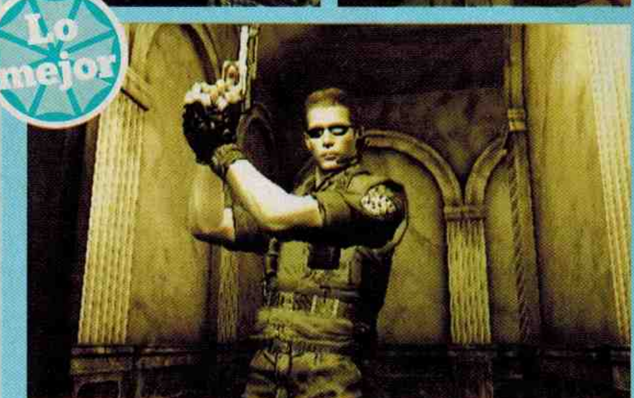
Resident Evil: Umbrella Chronicles

La saga de *Survival Horror* de Capcom debuta por fin en la nueva generación de consolas, y lo mejor de todo es que lo hace de manera exclusiva para Wii. Todos los que hemos jugado los diferentes capítulos de **Resident Evil**, por alguna u otra razón, siempre tenemos dudas respecto a las líneas temporales, es decir, no se sabe de manera exacta lo que hicieron los protagonistas en los diferentes juegos, pero ahora es cosa del pasado, porque en **RE:UC** vamos a poder vivir por fin todos esos momentos que sólo estaban en nuestra imaginación, desde la llegada del equipo Bravo a la Mansión, hasta los encuentros de **Jill Valentine** con **Nemesis**.





Lo mejor



El modo de juego es por medio de rieles, o sea, tu personaje avanza de manera predeterminada, tú sólo te concentras en disparar a los enemigos y en evitar ciertos obstáculos, pero al mismo tiempo deberás participar en algunas acciones de manera más interactiva, justo como pasaba en **Resident Evil 4**, cuando te pedían presionar algunos botones de manera repetida o exacta; fue uno de los mejores títulos de finales del año pasado, y muestra una manera creativa de usar el control del Wii.

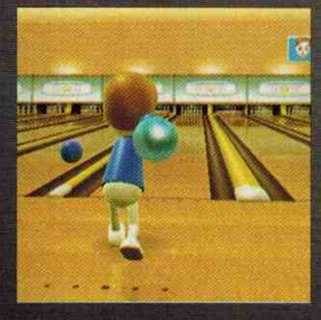


Wii Sports

Sabemos que si tienes un Wii, es un hecho que tienes Wii Sports, pero no por eso podíamos dejarlo fuera de esta lista de títulos buenos, ya que a pesar de ser el primer juego disponible, mostraba todas las bondades del Wiimote y del Nunchuk; se puede decir que dejó las bases para posteriores títulos, y no sólo de deportes, sino incluso de varios géneros.

Es sumamente básico en su *gameplay*, pero contrario a lo que se pudiera pensar, esa es la base de su éxito; así toda la gente lo puede disfrutar, no importa su edad o género, sólo tienen que tomar el control y de inmediato comienzan a jugar **Boliche**, **Tenis** o **Golf** como si llevaran una vida haciéndolo; es en verdad impresionante, motivo por el cual lo consideramos de los mejores juegos de la consola, y es que nos ha tocado ver reuniones donde solamente con este título se pasan horas frente al monitor.

Lo único que le hizo falta a este juego fue que incluyera alguna opción de juego Wi-Fi, de ese modo hubiera sido perfecto, pero no le resta puntos importantes, ya que la diversión que aporta es lo que cuenta, y en eso, pocos pueden compararse con lo que nos brinda **Wii Sports**.



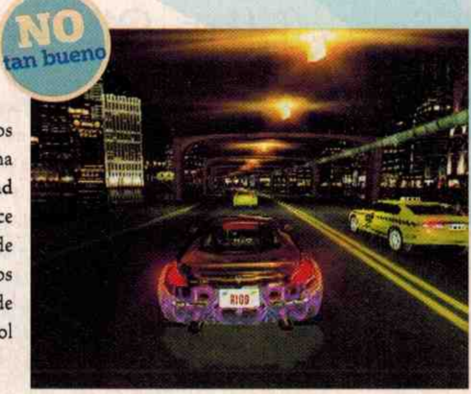


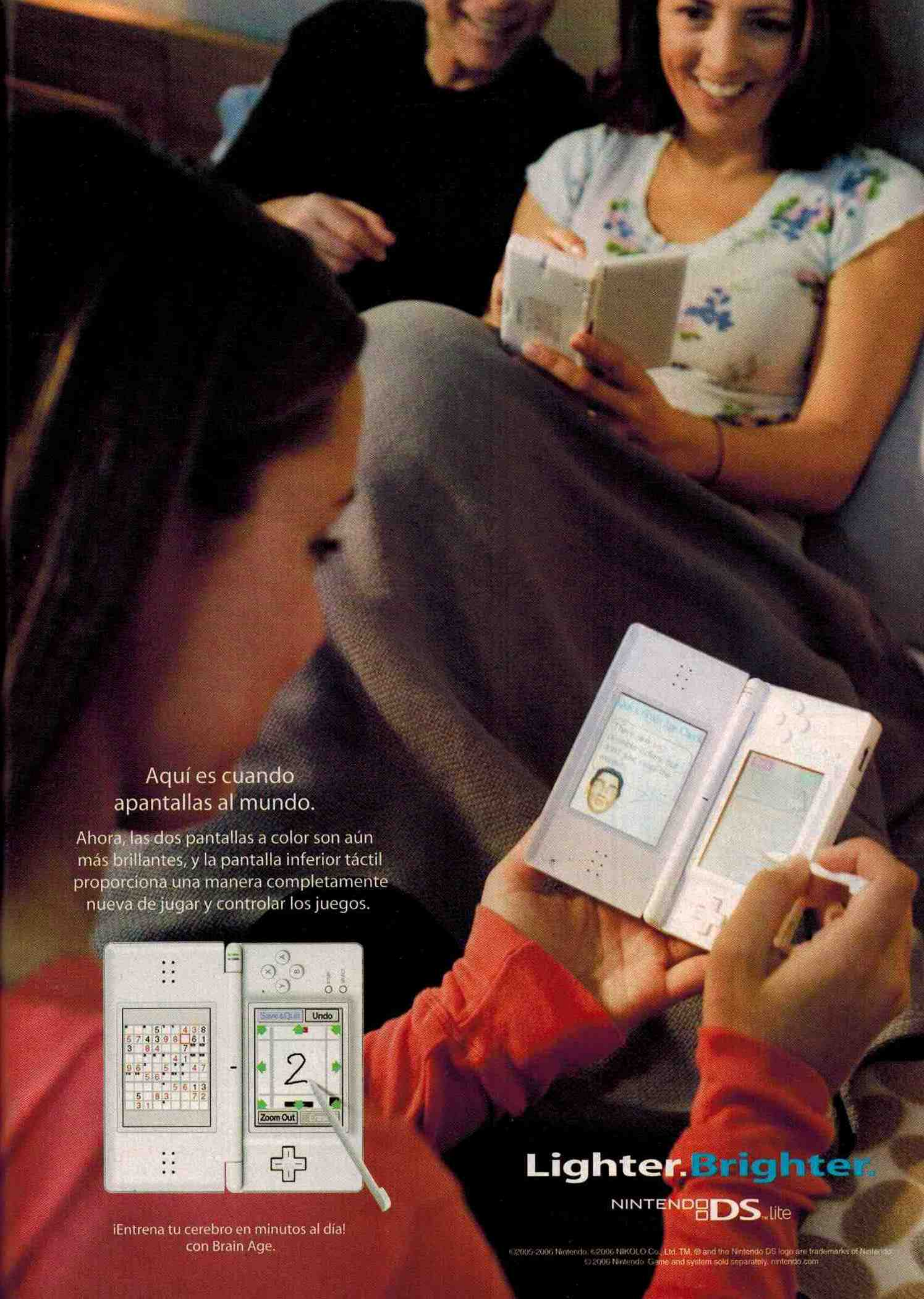
Lo mejor

Cruis'n

NO tan bueno

Para los años y capacidades del Nintendo 64, la serie de **Cruis'n** (**USA**, **World** y **Exotica**) fue una de las más populares luego de su translación de Arcadia. El juego no era lo mejor del mundo, sin embargo su temática de conducir diferentes tipos de vehículos por calles y locaciones poco convencionales le daba un empuje importante; pero qué pasa cuando Midway decide lanzar una versión para el Wii: la verdad, todos dijimos ¡guau! Seguro será un hitazo visual, además de acoplarse a los sensores de movimientos de la última consola de Nintendo. Pero la sorpresa fue otra, pues hay una gran similitud con los juegos de **The Fast and the Furious**, pero adaptado a **Cruis'n**, no obstante, la calidad gráfica parece que se les olvidó porque luce realmente mal en comparación con otros juegos de Wii; de hecho es como si hubieran hecho un *copy-paste* de lo visto años atrás. Notarás muchos cortes de sierra que no son comunes a estas alturas, imágenes con pocos cuadros de animación o mal diseñados, pistas y autos limitados que hacen que termines el juego en menos de una hora (te tardaste más en ir a la tienda y comprarlo que en acabarlo). Lo rescatable es el sistema de control –nuevamente- pero aun así queda por debajo de lo esperado.




Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Save&Quit
Undo
2
Zoom Out
¡Entrena tu cerebro en minutos al día! con Brain Age.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite
©2005-2006 Nintendo. ©2006 NIKOLO Co., Ltd. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo.
©2006 Nintendo. Game and system sold separately. nintendo.com

TRAUMA CENTER
NEW BLOOD

De los juegos más originales que hemos podido ver para Wii, tenemos a Trauma Center: Second Opinion, en el que representamos a un grupo de doctores los cuales deben atender distintos padecimientos de sus pacientes con el Wiimote como herramienta; un concepto sencillo, pero que han sabido llevar de manera correcta para convertirlo en un título excelente; tan es así, que ya está disponible una secuela subtitulada New Blood, que es precisamente de la que te vamos a platicar; para que descubras por qué esta serie ha ganado tantos seguidores.

SALVAR AL MUNDO, PRINCESAS, REINOS; LO HAS HECHO TODO PRÁCTICAMENTE, PERO AHORA DEBES SANAR PERSONAS; ¿PODRÁS HACERLO?



Un juego diferente

Los conceptos repetitivos e ideas clonadas han ido quedando atrás, al menos en las consolas de Nintendo, y eso lo muestran títulos como **Cooking Mama**, **Nintendogs** o **Trauma Center**, que es el que nos ocupa en esta ocasión; aunque muchas personas conocieron la franquicia gracias al juego para Wii, ésta debutó en el Nintendo DS hace ya más de dos años. Lógicamente en ésta se usaba el *Stylus* para realizar actividades como suturas o cortes, idea que fue mejorada para el Wii gracias al versátil control; pero aun así, no dejaba de ser un *remake*, por lo que una secuela era algo más que evidente.

Los protagonistas de esta nueva versión serán los doctores **Markus Vaughn** y **Valerie Blaylock**, quienes deben ayudar a un sinnúmero de pacientes a recobrar su salud; quizá el argumento no es tan sólido, pero es lo de menos en un juego donde lo que cuenta es el *gameplay*. De cualquier modo, se plantea el argumento de una nueva enfermedad que avanza a gran ritmo, y que si no se detiene a tiempo, puede ocasionar problemas severos; pero es obvio que entre todo eso tendrás que cubrir diferentes objetivos, que irán dando variedad al título.



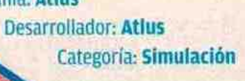


No titubees en el quirófano

La situación sigue siendo la misma; debemos realizar diferentes tipos de intervenciones; cabe mencionar que la sensibilidad del control ha sido mejorada, si de por sí ya era buena, ahora no vas a tener queja alguna, y la única presión que tendrás será la del tiempo para cumplir con la operación. Los instrumentos que usarás van a estar siempre en pantalla, de manera que puedas seleccionarlos de manera inmediata, lo que por cierto logras con el *Stick*, y el remoto se convierte instantáneamente en ese objeto.



Si recuerdas, había momentos en los que podías usar un movimiento especial cuya función era marcar trazos más precisos, pues bien, sigue estando presente y será fundamental para los niveles más avanzados, donde la dificultad se eleva realmente, así que trata de sacarle el mayor provecho.


Compañía: **Atlus**
Desarrollador: **Atlus**
Categoría: **Simulación**






Donde opera uno...

Una de las mejores opciones que integra **New Blood** es la capacidad de jugarlo entre dos personas, pero no creas que será por turnos, ya que haría tedioso el estar esperando a que terminara una operación para que pudiera entrar en acción el segundo jugador; aquí las dos personas participan al mismo tiempo, haciendo un equipo, tal cual pasa en la vida real, de manera que pueden avanzar en diferentes áreas que estén lesionadas y así terminar más rápido su labor; es obvio que se puede jugar en una modalidad para una persona, pero la verdadera diversión es compartirlo con alguien más. Fue todo un acierto el incluir esta opción por parte de Atlus.



El estilo gráfico sigue fiel a sus antecesores, o sea, todas las pláticas entre doctores donde nos vamos enterando de la historia, son imágenes fijas con ligeros movimientos, pero sí se nota un mejor trabajo, de hecho los diálogos ya son hablados, lo que da un mejor sentimiento a la trama, ya que así se pone mayor énfasis en las partes dramáticas. Ya en los momentos de las intervenciones quirúrgicas, todo luce muy bien, se ha mejorado la apariencia de las partes del cuerpo, pues ahora se notan mejores texturas, lo que de entrada ayuda a que identifiques mejor las zonas a tratar.



El mejor del mundo

Otra de las nuevas opciones es que permite una conectividad con el servicio Wi-Fi de Nintendo, aunque no de la manera en la que hubiéramos querido, ya que no podrás competir en algún tipo de modalidad, sino sólo dar a conocer tus récords para buscar colocarte en el número uno del planeta; reto nada sencillo, pero que te mantiene ocupado por un buen rato.



Mientras el paciente respire no pierdas las esperanzas

Trauma Center: New Blood es un juego perfecto dentro de la temática que maneja; no se le puede reprochar nada en ese nivel, y aunque en otras áreas como los gráficos o el sonido pudo haber tenido mejor resultado, no afecta en lo más mínimo para que seas capaz de disfrutar este título de la manera correcta, además de que el hecho que sea para dos jugadores agrega un nuevo nivel en cuanto a diversión.

Otros doctores famosos

Los doctores **Markus Vaughn** y **Valerie Blaylock** a partir de ahora conocerán la popularidad, aunque antes que ellos han existido varios colegas famosos; aquí te presentamos a algunos de ellos.

Doctor Mario: El personaje más famoso de los videojuegos no sólo se dedica a salvar princesas, sino que en 1990 sorprendió a propios y extraños eliminando virus en un adictivo juego de puzzle, donde nos dimos cuenta que además de fontanero, también es un gran doctor, y por si fuera poco, se da su tiempo para responder todas tus dudas desde hace 16 años en tu revista favorita, **Club Nintendo**.

Doctor Willy: El famoso enemigo de **Mega Man** también tiene una historia interesante, aunque contraria a la de **Mario**, ya que ésta es de fracasos; estudiaba junto con el **Doctor Light** (creador del héroe azul), pero después de muchos intentos se dio cuenta que lo suyo no era la creación de robots... sino el robo, por lo que se dio a la tarea de secuestrar varias creaciones de su ex compañero para -¿qué creen?-, pues sí, conquistar el mundo.

Doctor House: Si tienes algún malestar extraño, no hay mejor médico que **House**; él te pateará directamente a tus sentidos con su característico humor sarcástico y su poco ortodoxo método para decirle a sus pacientes sus errores. Ya con la cuarta temporada en curso, **House** se ha convertido en una de las series médicas más populares, junto con **Scrubs** y **ER** (**Clooney** hasta dejó el quirófano para ponerse el traje de **Batman**); ¿te imaginas una versión de *Trauma Center: Starring Gregory House*?

LOS EXPERTOS COMENTAN...



Títulos como éstos son los que necesita la industria, los que marcan un nuevo camino y tendencias acertadas, por lo que no dudo en recomendarlo, y no sólo porque sea diferente, sino también porque es genial; puedes pasar horas de diversión intentando superar una operación, o corrigiendo aspectos de tu manera de juego. Cada nueva versión ha ido superando a la anterior, por lo que espero que para una nueva versión se tome en cuenta una verdadera utilidad de juego en línea.



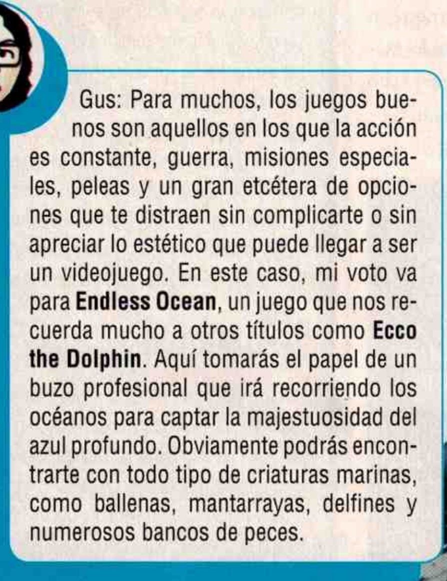
Esta vendría a ser la tercera entrega de **Trauma Center** y la segunda para Wii. Me agrada su concepto y la forma como se emplea el Wiimote; sin embargo, la trama no varía mucho de las anteriores y las acciones que se desarrollan durante el juego siguen sin cambios evidentes, salvo la opción de que ahora ya puedes jugar en modo cooperativo y así compartir las experiencias del quirófano. Gráficamente no tiene mayor cambio, pero seguramente te pasarás un buen rato mientras lo juegas.



Deja tu petaquín médico a un lado y ponte a realizar operaciones como todo un cirujano profesional con **Trauma Center: New Blood**. En un mundo donde todo lo que ves son FPS con armas y violencia sin sentido, pocas compañías se atreven a ser originales, y Atlus es una de ellas, pues nos presenta esta increíble serie que deja en claro que un buen videojuego no necesita de golpes y disparos para serlo. Si lo tuyo es hacer que la sangre vuelva a fluir por las venas y recetar aspirinas, no te pierdas este juego que bien vale la pena conocer.

Las recomendaciones de Club Nintendo para el mes de febrero





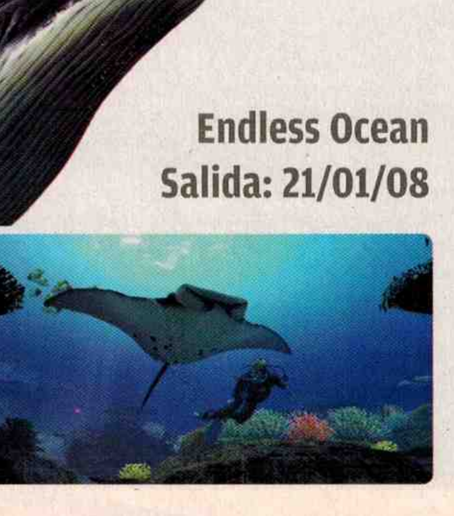
Super Smash Bros. Brawl
Salida: 10/02/08

Toño: Luego de tanta expectativa que causó desde su anuncio en un pasado E3, **Super Smash Bros. Brawl** se ha convertido en uno de los juegos más esperados por todos. A mí en lo particular me agradó mucho el aspecto gráfico, ahora con mayor calidad en texturas y diseño de personajes; por cierto, se incluyen peleadores de franquicias ajenas a Nintendo, detalle que no deja de sorprendernos por lo grande que se ha vuelto la serie.

Pepe: Era un hecho que Nintendo iba a superar lo visto en las pasadas dos entregas de **Super Smash Bros.**, sin embargo, para esta edición es mucha mayor la respuesta de los fans y no es para menos; es, sin temor a equivocarme, uno de los juegos para Wii que estará en las listas de los primeros lugares, gracias a lo práctico y sencillo de su *gameplay*, asi como a la diversidad de personajes y movimientos especiales.

Gus: Para muchos, los juegos buenos son aquellos en los que la acción es constante, guerra, misiones especiales, peleas y un gran etcétera de opciones que te distraen sin complicarte o sin apreciar lo estético que puede llegar a ser un videojuego. En este caso, mi voto va para **Endless Ocean**, un juego que nos recuerda mucho a otros títulos como **Ecco the Dolphin**. Aquí tomarás el papel de un buzo profesional que irá recorriendo los océanos para captar la majestuosidad del azul profundo. Obviamente podrás encontrarte con todo tipo de criaturas marinas, como ballenas, mantarrayas, delfines y numerosos bancos de peces.

Endless Ocean
Salida: 21/01/08





Professor Layton and the Curious Village
Salida: 11/02/08





Frank: Si se trata de resolver acertijos, el **Profesor Layton** es una opción interesante. El juego te llevará a través de diversos escenarios en los que tendrás que encontrar información importante para resolver tus casos. Tal vez la dificultad y reto no sean mucho, sin embargo, es bastante entretenido y diferente a lo que ha salido recientemente para el Nintendo DS. Además, cuenta con un simpático modo de aventura.

Crow: Este juego se lo regalaría con gusto a alguno de mis sobrinos, es una opción interesante para poner a prueba sus conocimientos y su interés por adentrarse en las historias de detectives. Los puzzles son básicos, diseñados para niños pequeños, pero van incrementando su dificultad conforme se va progresando. El modo de aventura es una parte que le da mayor valor agregado, pues no se limita simplemente a ser un juego de destreza, sino que te plantea una historia en la que vivirás las fantásticas aventuras del **Profesor Layton** en su villa de misterios, donde todos guardan un secreto.



Advance Wars: Days of Ruin
Salida: 21/01/08

Juan: Sangre nueva es lo que le hacía falta a la serie de Advance Wars y para esta edición no sólo se limitaron en ponerle un número más, sino que se dieron a la tarea de empezar desde cero, adoptando una temática más cruda y real en donde las bajas de tu escuadrón serán definitivas. El juego deja de ser un simple título de estrategia basado en turnos para convertirse en toda una experiencia militar portátil.

Panteón: Desde hace muchos años se han popularizado los juegos de estrategia, han existido de todas clases y géneros, con un sinfín de opciones que distinguen unos de otros, pero en este caso hablaremos de **Advance Wars Days of Ruin**, la continuación de la exitosa serie que tantos fans ha ganado en el mundo. Sin embargo, ahora todos los seguidores se llevarán una grata sorpresa, pues como dice Juan, se han tomado el atrevimiento de reempezar para dar una propuesta con matices de acción y realismo que antes se notaban como caricatura. Pero no te preocupes, el sistema de juego que tanto te gusta sigue sin novedad (si no está roto, no lo repares), así que disfrutarás de una historia madura, envolvente, con diseño de personajes mejor trabajados y múltiples opciones de juego que se aumentarán gracias a la conexión Wi-Fi de Nintendo.



La espera llegó a su fin

Es hora de defender tu territorio

Desde su anuncio hace ya casi un par de años, **Super Smash Bros. Brawl** se ha convertido en el juego más esperado no sólo para Wii, sino también de la generación de consolas en curso, y aunque en parte es debido a la gran cantidad de nuevos personajes y opciones, lo que verdaderamente nos atrae a todos de este título, son las eternas horas de diversión y buenos momentos que nos ofrece, ya sea que lo juguemos solos o con varios de nuestros amigos, que es cuando en realidad se ve todo el potencial del juego. La espera fue larga, pero ya están aquí la diversión, las risas, la emoción, las trampas, las alianzas de algunos segundos... **Super Smash Bros. Brawl**.


SUPER SMASH BROS. BRAWL
Compañía: Nintendo.
Desarrollador:
Nintendo.
Clasificación: Everyone.
Categoría: Peleas.
Jugadores: 1-4.
© 2008 Nintendo

Sencillo de jugar, difícil de dominar...

El éxito de la serie en sus ediciones pasadas para Nintendo 64 y Nintendo GameCube, siempre ha sido la sencillez de su *gameplay*, y **Super Smash Bros. Brawl** no es la excepción; se mantiene intacta la estructura principal, la cual debes conocer ya de memoria, pero si hay alguien que esté de regreso de una isla desierta lo repasaremos brevemente. Tienes un botón para golpes físicos, es decir un ataque con el brazo o con una pierna, otro para ataques a base de algún poder o arma, y uno más para poner defensa y sujetar a tu oponente.

Nada del otro mundo, cualquiera puede unirse a la fiesta de manera inmediata con un control tan simple, pero si deseas destacar, tienes que realizar movimientos donde presiones al mismo tiempo cualquiera de los botones de ataque, y de las cuatro direcciones principales de tu *stick*; con esto tienes a tu disposición los famosos golpes "smash", que bajan una considerable cantidad de HP, o las técnicas que te permiten regresar a la plataforma después de un golpe.

Nunca estarás completamente solo

Otra de las variantes más significativas en el *gameplay*, la tenemos gracias a los ayudantes, que como ya se ha comentado en otras secciones, son personajes que pueden aparecer en cualquier momento de las peleas dentro de una cápsula, y al lanzarla, sale un personaje perteneciente al universo de cualquiera de las compañías que han aportado peleadores para el juego, el cual va a atacar a quien se le ponga enfrente por un tiempo limitado; son más efectivos que los *strikers* de **The King of Fighters**, ya que sus movimientos son más elaborados, y por si fuera poco reaccionan ante los ataques que se les hagan, por lo que pueden poner la balanza de tu lado en un segundo.

Gracias a los valores del juego, cuando un ayudante esté atacando a cualquier oponente, puedes agregar golpes al combo acercándote o arrojando un ítem, ya con algo de práctica tendrás jugadas elaboradas para todos los ayudantes posibles; sólo es cuestión de observación.



Ganar la Bola Smash no es nada sencillo, deberás ser muy inteligente para conseguirla.



Recuerda que el salto extra que puedes dar en el aire te sirve para sorprender al enemigo.



Si quieres terminar una pelea rápidamente, nada mejor que cargar un ataque Smash.



Las nuevas formas en las que puedes esquivar te servirán para crear mejores jugadas.



Link podrá atacar a Mario con sus poderes especiales, pero el bigotón siempre tendrá un as bajo la manga para resolver cualquier adversidad.

Como ya comentamos, si eres veterano del control en **Smash Bros**, lo anterior lo sabes de sobra, pero lo que sí será nuevo, lo tenemos en la dinámica de los combates. Anteriormente la mayor parte de los enfrentamientos se desarrollaban en "tierra firme", ya sea escapando o conectando combos, pero ahora se han cambiado un poco los valores de los ataques en varios personajes, de modo que puedes saltar o mantenerte en el aire por un tiempo más largo a la vez que golpeas para extender o terminar una buena combinación.

Entre los personajes que podrás notar mejor en los combos aéreos, tenemos a **Pit**, **Meta Knight** o **Sonic**, ya que debido a que son rápidos y usan armas para la pelea (al menos los primeros dos), pueden incluir más de tres golpes en el aire sin problema alguno; de cualquier modo, con todos los personajes puedes lograr combos aéreos; claro que con **Bowser** o **Donkey** te costará más trabajo.

La mejor defensa es el ataque

En **SSBB** tienes que estar pensando en atacar todo el tiempo, no hay momentos en los que te puedas quedar sólo a mirar el paisaje, es más, hasta cuando te defiendes debes pensar en ofender, y para muestra, está la nueva utilidad de la defensa. Esta sigue siendo una burbuja que nos protege de los ataques mientras dejemos presionado el botón, pero al mismo tiempo ahora podrás hacer una especie de engaño.

Mientras tengas puesta la defensa, y presiones golpe, tu personaje rápidamente hará un agarre, con lo que puedes arrojar a tu enemigo y dejarlo listo para que reciba un combo. Esto es sumamente útil, ya que si te ves presionado, puedes usar esta técnica a modo de un counter, y deshacerte de tus agresores en un abrir y cerrar de ojos.

Escoge tu tipo de estilo

En un comienzo no se sabía mucho respecto al control que tendría el juego, es decir, a que si el Wiimote incluiría alguna función especial, pero ahora sabemos que puedes usar hasta cuatro diferentes tipos de control: el Wiimote en forma horizontal, el Wiimote en conjunto con el nunchuk, el control de la Consola Virtual, o el control del Nintendo GameCube. Lo mejor de todo es que no tienes que estar configurando el estilo cada vez que entras, ya que puedes crear un perfil, algo parecido a lo que ocurría en **Smash Bros. Melee**, pero ahora no sólo te guardará el nickname, sino también otros datos, entre ellos, el tipo de control con el que juegas.





Fox Siempre ha sido uno de los personajes favoritos, y en Brawl sigue demostrando su poder.



Estas esferas pueden contener el ítem que te hace falta para ganar; no las pierdas de vista.

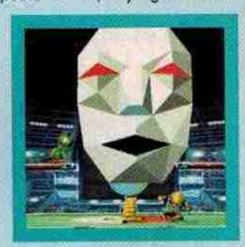


Los ataques especiales son la mejor manera de terminar las batallas; úsalos sabiamente.



En el modo de historia podremos jugar con varios personajes a lo largo de la trama.

Aunque muchos de ustedes seguramente no lo reconocen, en la foto tenemos a **Andross**, el enemigo principal de **Fox Mc Cloud**, pero con el aspecto que tenía en su debut en el Super Nintendo allá en el año 1993. Para dar un aspecto en 3D, el juego utilizaba el poder del famoso Chip FX. Durante las batallas en **SSBB**, lo veremos como ayudante, lanzando polígonos por todo el escenario.



El Señor **Resetti** es todo un emblema en los **Animal Crossing.** Este peculiar personaje es un topo que no se cansa de regañarte cuando apagas o reinicias el juego sin haber salvado antes. En **SSBB** seguirá demostrando lo fuerte de su carácter para ayudarte a dejar fuera de combate a tus enemigos.



Excitebike es un juego clásico de NES, que a pesar de tener ya más de 20 años de su aparición, sigue dando horas de diversión a sus poseedores. No podía quedar fuera de la contienda del siglo, por lo que cuando sea invocado uno de sus corredores, traerá consigo a varios compañeros, arrollando todo a su paso.



Un título bastante polémico tanto por su dificultad como por su personaje final fue **Punch Out!** en el NES donde controlábamos a **Little Mac**, un boxeador novato pero con mucha determinación, que logra convertirse en campeón mundial, en buena medida gracias a los consejos de su entrenador; en la foto puedes ver el aspecto que lucirá durante el juego en su función de ayudante.

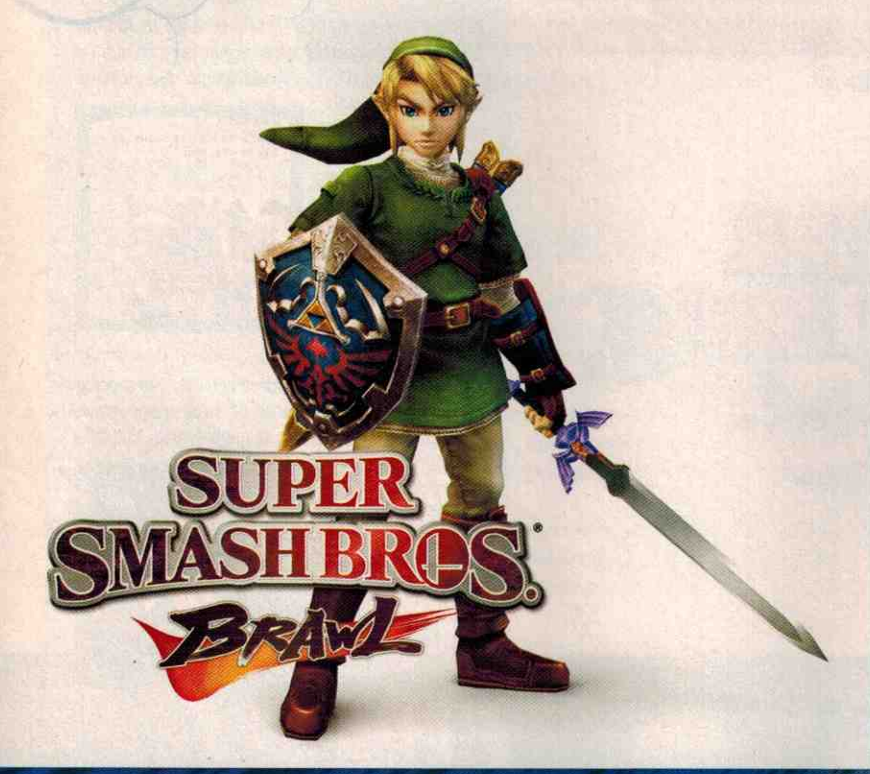


Uno de los personajes más queridos de la serie **Metal Gear** es Ninja, mejor conocido como **Gray Fox**, quien durante su aparición en **Twin Snakes** para Nintendo GameCube, nos demostró que siempre hay que pelear por nuestros ideales, y ahora lo confirma en **SSBB**.



En cada detalle del juego se respira perfección, no es exagerar, simplemente veamos los escenarios, no sólo lucen bien gráficamente, sino que incluso su estructura está pensada para que puedas aprovechar mejor tanto los ítems como los movimientos especiales... por cierto, ¿ya sabes qué es la **Bola Smash**? Este nuevo objeto que aparece literalmente flotando en cualquier momento de las batallas, te permite ejecutar una técnica superespecial, capaz de dañar a varios enemigos al mismo tiempo. Lógicamente al saber de su poder, todos los personajes van a correr por ella, pero sólo uno podrá obtenerla, así que planea una buena estrategia; muchas veces la calma es la mejor opción.

El título te permite configurar prácticamente todo, puedes crear tus propios escenarios, configurar los ítems con los que un personaje saldrá a la batalla, el nivel de porcentaje de daño inicial, la música que escucharás, los menús, bueno, con decirte que puedes pasarte horas tan sólo en estas opciones de complemento, ya ni qué decir del modo de historia o de los eventos los cuales por cierto también podrás disfrutar con un amigo.





Debes estar muy atento a cada aspecto de la batalla, y más ahora que **Snake** ha llegado.



Los ayudantes son de los más variado, una muestra la tenemos con **Waluigi**.

Un duelo memorable

Super Smash Bros. Brawl no es sólo el lanzamiento de la temporada o del año, sino que incluso es la muestra de lo que un videojuego debe ser; sin opciones complicadas, y aportando el poder de la consola para dar vida a todo lo que los diseñadores tenían en mente. Creo que no tenemos que decirte que te lo recomendamos, es una obra inmensa, como pocas veces se ve, que por sí sola podría mantenerte ocupado hasta más allá del cambio generacional. Toda la magia de Nintendo se ve plasmada a cada instante, simplemente prepárate para todo un suceso en el mundo de los videojuegos.

Saki Amamiya es una de las protagonistas del juego **Sin and Punishment**, que actualmente puedes descargar de la Consola Virtual, y aunque su salida fue en el año 2000 sólo en Japón, es una de las mejores aventuras de shooters que podrás conseguir en cualquier consola. Debes tener este juego. Para que te vayas familiarizando con ella, ha sido incluida como ayudante en **SSBB**, cuenta con una pistola espada que te dará un empujón hacia la victoria.



Después de que protagonizara uno de los mejores juegos de todos los tiempos, junto con **Donkey Kong** (**Donkey Kong Country**) en el Super Nintendo, **Diddy** había estado algo olvidado, pero ahora regresa con más fuerza y su mismo carisma como personaje manejable.



En 1995 salió el excelente RPG **Earthbound**, conocido en Japón como **Mother**; y después de años de esperar su secuela, se decidió que no llegara a tierras americanas; la esperanza renació con su tercera entrega, que de estar destinada al NIntendo 64 terminó apareciendo para Game Boy Advance.... y tampoco llegó a estas tierras, pero bueno, para compensarnos un poco se ha incluido a **Lucas**, protagonista de Mother 3 en SSBB.



Pit es quizá la sorpresa más grata de la nueva plantilla de personajes, ya que llevaba más de 20 años sin ser tomado en cuenta desde su famoso título **Kid Ikarus** para NES. Su imagen se ha adaptado a los nuevos tiempos, pero sigue conservando sus habilidades principales, como volar o disparar su arco.



Metal Gear Solid: The Twin Snakes es uno de los mejores juegos de todos los tiempos, pero no es la primera vez que **Snake** apareció en un sistema de Nintendo, ya que eso ocurrió hace varios años para el NES, en **Metal Gear**, exactamente en 1987, y posteriormente en **Snake´s Revenge,** ambos de colección.



Torneo

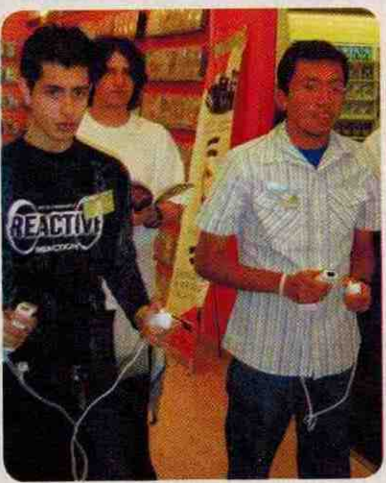
Club Nintendo · Atari · Game Rush

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3

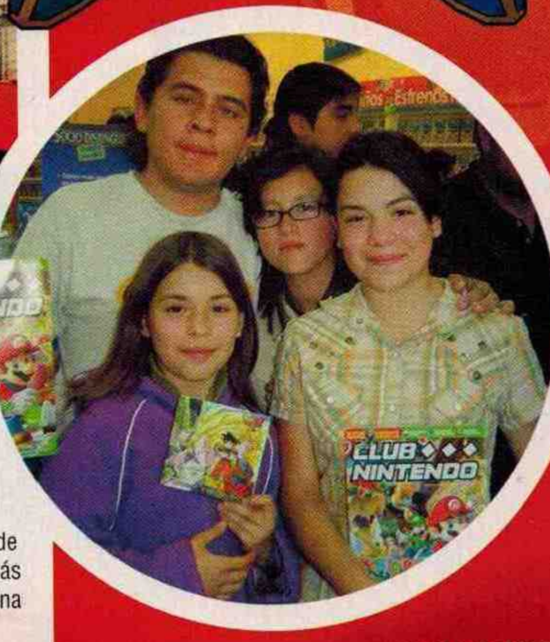
Se realizó durante los meses de diciembre y enero

Una vez más tuvimos una buena razón para convivir con nuestros lectores. Así es, esta tripleta se dio a la tarea de organizar un torneo con motivo del lanzamiento del título **Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3** para Wii. Fueron cinco fechas y una gran final en distintas sucursales de GR del Área Metropolitana; ahí, dos finalistas por evento fueron los ganadores de su lugar para la batalla final en la que varios premios estuvieron en juego.









La competencia en todos los *rounds* estuvo muy reñida, tuvimos muchos participantes de todos los tamaños y edades; eso fue curioso, porque los pequeños en muchos casos eliminaron a los grandes que se sentían confiados. Para el cierre de esta edición aún no tenemos a los ganadores de la final del torneo, por lo que seguramente en nuestro siguiente número te enterarás de quiénes fueron los reyes de **Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3**. Si quieres ver más detalles del acercamiento que tuvimos con nuestros lectores, visita nuestra página en Internet www.clubnintendomx.com donde encontrarás algunos videos.

S.O.S.

Fire Emblem: Radiant Dawn

Wii





Complementos extra del juego

Las siguientes recompensas las tendrás en cuanto termines el juego en la dificultad indicada.

SECRETO	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Récords de la batalla	Acaba el juego principal.
Muestra el Bonus Exp.	Finaliza el juego principal.
Resumen de eventos	Completa el juego una vez.
Modo Hard	Derrota el modo Easy o Normal.
Modo Maniac	Vence el juego en el modo Hard Mode.
Nuevas películas de inicio	Acaba el juego una vez.
Cuarto de sonido	Termina el juego una vez.
Teatro	Termina el juego una vez.
Cambia las animaciones de batalla	Termina el juego una vez.

Personajes ocultos

A continuación se describe el como activar a cada uno de los nuevos personajes.

SECRETO	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Aran	Parte 1, Capítulo 3: Habla con Laura.
Calill	Parte 2, Final: Ve la información de la conversación antes de 2-F.
Devdan	Parte 2, Capítulo 3: Observa la información de la conversación antes de 2-3.
Fiona	Parte 1, Capítulo 7: Se une automáticamente si sobrevive 1-6.
Gareth	Parte 4, Final: Se une automáticamente si es que sobrevive. Parte tres del capítulo final.
Haar	Parte 2, Prologo: Habla con él con Marcia.
Heather	Parte 2, Capítulo 1: Platica con ella con Brom o Nephenee.
Janaff	Parte 3, Capítulo 8: Habla con él con Ike o Reyson.
Lehran	Parte 4, Final: Se une automáticamente después de ver la escena de memoria de Ike.
Meg	Parte 1, Capítulo 4: Observa la información de la conversación antes 1-4.
Muarim	Parte 1, Capítulo 7: Se une automáticamente cuando Tormod es reclutado.
Nasir	Parte 4, Final: Se une automáticamente si él sobrevive a la tercera parte del capítulo final.
Oliver	Parte 4, Capítulo 4: Habla con el con Rafiel.
Pelleas	Parte 4, Capítulo 2: Se une automáticamente si él sobrevive al 3-13.
Renning	Parte 4, Final: Observa la información de la conversación antes de 4-F.
Stefan	Parte 4, Capítulo 3: Mueve a Micaiah, Lethe o Mordecai en la parte 11 arriba y 1 a través desde la parte baja derecha.
Tormod	Parte 1, Capítulo 7: Habla con el con Sothe.
Ulki	Parte 3, Capítulo 8: Platica con el con Ike o Reyson.
Vika	Parte 1, Capítulo 7: Se une automáticamente cuando Tormod es reclutado.
Volke	Parte 4, Capítulo 5: Págale 3000G con Bastian o Elincia.
Volug	Parte 1, Capítulo 5: Ve la información de la conversación antes de 1-5.

Bleach Shattered Blade
Wii

PERSONAJES SECRETOS
Realiza los diferentes objetivos para agregar nuevos personajes a tu lista.

SECRETO	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Aizen Sousuke	Termina el Arcade Mode con Ulquiorra.
Arturo Plateado	Finaliza el Episode Mode con Arturo Plateado.
Grimmjow Jaggerjack	Acaba el Arcade Mode con Aizen Sousuke.
Hinamori Momo	Concluye la historia de Hitsugaya Toushiro.
Hisagi Shuuhei	Termina el Episode Mode con Yamada Hanatarou.
Ichimaru Gin	Finaliza el Arcade Mode con Matsumoto Rangiku y Kira Izuru.
Kuchiki Rukia	Acaba el Story mode con Abarai Renji.
Kurotsuchi Mayuri	Concluye el Arcade Mode con Ishida Uryuu.
Kusajishi Yachiru	Termina el Arcade Mode con Yumichika Ayasegawa y Zaraki Kenpachi.
Kyouraku Shunsui	Finaliza el Arcade Mode con Sado Yasutora.
Madarame Ikkaku	Acaba el Episode Mode con Zaraki Kenpachi.
Shihouin Yoruichi	Concluye el Training Mode.
Soi Fon	Finaliza el Episode Mode con Shihouin Yoruichi.
Tousen Kaname	Termina el Arcade Mode con Hisagi Shuuhei y Komamura Sajin.
Ukitake Juushiro	Finaliza el Arcade Mode con Kyouraku Shunsui.
Ulquiorra	Acaba el Arcade Mode con Tousen Kaname y Ichimaru Gin.
Urahara Kisuke	Concluye el Arcade Mode con Kurotsuchi Mayuri.
Yamada Hanatarou	Termina el Story Mode con Youshiro Hitsugaya.
Yumichika Ayasegawa	Finaliza el Arcade Mode con Madarame Ikkaku.
Yamamoto Genryuusai Shigekuni	Finaliza el Arcade Mode con Ukitake Juushiro.

TRAJES OCULTOS
Haz lo que se indica a continuación para obtener nuevas vestimentas para tus peleadores.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Traje escolar de Hitsugaya	Gana 15 encuentros con Toushiro Hitsugaya.
Traje escolar de Ikkaku	Consigue 10 victorias con Madarame Ikkaku.
Vestimenta de Masked Komamura	Obtén 15 victorias con Komamura Sajin.
Traje escolar de Matsumoto	Después de activar el traje de Inoue Orihime, gana 15 encuentros con Matsumoto Rangiku.
Traje escolar de Oirme	Consigue 15 victorias con Inoue Orihime.
Traje escolar de Renji	Obtén 15 victorias con Abarai Renji.
Traje escolar de Rukia	Gana 15 pelas con Kuchiki Rukia
Traje de Shihouin Yoruichi Shunpo	Después de completar el modo de práctica, gana 15 batallas con Yoruichi.
Vestimenta de Urahara Kisuke Shinigami	Activa todo, así estará disponible gratuitamente en la tienda de Urahara.
Traje escolar de Yumichika S	Gana 10 peleas con Ayasegawa Yumichika.

BloodRayne
GCN

Personajes ocultos
A continuación se describe el como activar a cada uno de los nuevos personajes.

SECRETO	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
ONTHELEVEL	Selección de niveles.
BRIMSTONEINTHEBAYOU	Nivel secreto de Louisiana.
DONTFARTONOSCAR	Activa el Enemies parameter.
ANGRYXXXINSANEHOOKER	Habilita el Fill Bloodlust.
TRIASSASSINDONTDIE	Consigue el God Mode.
INSANEGIBSMODEGOOD	Activa la Gratuitous Dismemberment.
LAMEYANKEEDONTFEED	Habilita la restauración de energía.
SHOWMEMYWEAPONS	Activa el código Show Weapons on Body.
NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE	Activa el Time Factor parameter.
JUGGYDANCESQUADi y presiona Start en lugar de A después la palabra SQUAD en su lugar	Logra que las mujeres tengan formas más grandes.



Mensajes de los programadores
Introduce lo siguiente en la opción de cheats para que puedas leer unas cuantas palabras directo de los programadores.

SECRETO
THEMATRIXISCOOL
THEMATRIXISLAME
UVULA
MAJESCOISGOOD
MAJESCOISLAME
IAMANGRY
IAMGOD
IAMINSANE
TERMINALVELOCITY
TERMINALVELOCITYWASLAME



HULK
GCN

Passwords
Para que los siguientes códigos se activen correctamente, necesitas introducirlos en la pantalla de cheats, observa bien las letras para no confundirte..

SECRETO	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
BRNGITN	Energía al doble para los enemigos.
HLTHDSE	Energía al doble para Hule.
ANGMNGT	Barra de furia al máximo.
MMMYHLP	Energía a la mitad para los enemigos.
GMMSKIN	Invencibilidad.
TRUBLVR	Selección de niveles.
JANITOR	Juega como Grey Hulk.
BRCESTN	Resolver acertijos.
FLSHWND	Regenerador.
NMBTHIH	Reinicia las puntuaciones altas.
GRNCHTR	Continues ilimitados.
FSTOFRY	Puños malvados

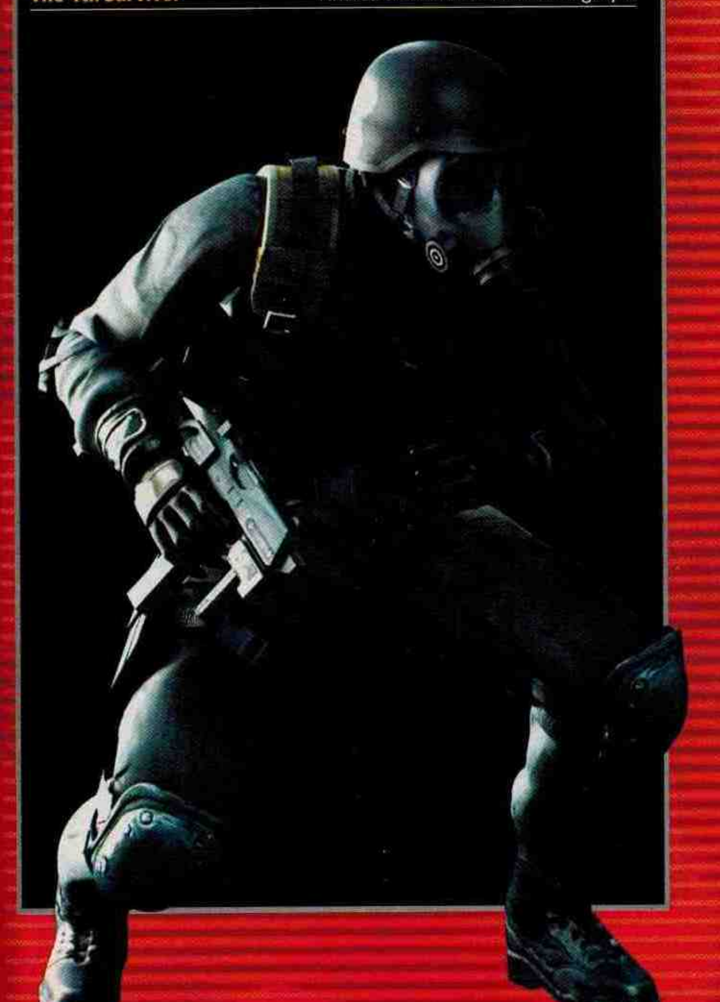
Resident Evil: Umbrella Chronicles

Wii

Activa los escenarios adicionales

Para que se liberen los escenarios extra, necesitas completar algunas misiones y cumplir con ciertos requisitos, checa lo siguiente:

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Beginnings 1	Termina la escena Train Derailment 3.
Beginnings 2	Finaliza el esecenario Beginnings 1 con un rango "A" o mayor.
Dark Legacy 1	Completa la misión Fall Of Umbrella 3.
Dark Legacy 2	Acaba la escena Death's Door y Nightmare 2.
Death's Door	Termina el escenario Raccoon's Destruction 3 con un rango "A".
Fourth Survivor	Finaliza la misión Dark Legacy 2.
Nightmare 1	Completa la escena Mansion Incident 1.
Nightmare 2	Acaba el escenario Nightmare 1 con un rango "A" o mayor.
Rebirth 1	Termina la misión Mansion Incident 3.
Rebirth 2	Completa el escenario Beat Rebirth 1.
The 4th Survivor	Finaliza el escenario Beat Dark Legacy 2.



Habilita ítems anteriores

Para activar los ítems de los juegos de Resident Evil pasados, necesitas conseguir un rango "A" o "S" en alguno de los siguientes capítulos. Si juegas en normal bastará con un rango "A", pero si lo haces en Hard, prepárate para conseguirlo en "S".

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Batería	Completa el nivel Dark Legacy 2 con un rango "S".
Leech Charm Azul/Verde	Termina la misión Train Derailment 3 con rango "A".
Químico Azul/Verde/Rojo	Acaba la escena Umbrella's End 2 con un rango "A".
Gema Azul/Roja/Amarilla	Finaliza el escenario Rebirth 2 con un rango "A".
Book of Wisdom/Future Compass	Completa el nivel Raccoon's Destruction 1 con rango "S".
Maletín	Termina la misión Train Derailment 1 con rango "S".
Llave Chronos	Acaba la escena Raccoon's Destruction 3 con rango "S".
Rayos X Clark/Gail	Finaliza el escenario Rebirth 1 con rango "A".
Bola de Cristal/Obsidiana/Ámbar	Completa el nivel Raccoon's Destruction 3 con rango "A".
Mango cilíndrico	Termina la misión Nightmare 1 con rango "A".
Máscara de la muerte	Acaba la escena Rebirth 2 con rango "S".
Piedra Águila/Serpiente/Jaguar	Finaliza el escenario Fourth Survivor con rango "S".
Emblema/Emblema dorado	Completa el nivel Nightmare 2 con rango "S".
Film A/B/C/D	Termina la misión Umbrella's End 1 con rango "S".
Llave Fuego/Agua	Acaba la escena Beginning 2 con rango "A".
Contenedor de combustible	Finaliza el escenario Mansion Incident 3 con rango "S".
G-Virus	Completa el nivel Fourth Survivor con rango "A".
Manivela hexagonal	Termina la misión Nightmare 1 con rango "S".
Ink Ribbon	Acaba la escena Umbrella's End 3 con rango "S".

Super Mario Strikers
GCN

Consigue los trofeos
Necesitas jugar las Cup Battles o las Super Cup Battles.

TROFEO	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Bowser Trophy	Queda en alguno de los tres primeros lugares en Bowser Cup.
Bronze Paramedic Trophy	Golpea a otros jugadores 250 veces en las Cup Battles.
Bronze Sniper Trophy	Anota 75 goles en las Cup Battles.
Bronze Super Striker Trophy	Realiza 25 Super Strikes en las Cup Battles.
Bronze Tactician Trophy	Haz un pase perfecto 75 veces en las Cup Battles.
Bronze Veteran Trophy	Juega 25 encuentros en las Cup Battles.
Flower Trophy	Queda dentro de los tres primeros lugares en la Flower Cup.
Gold Paramedic Trophy	Golpea a otros jugadores 1000 veces en las Cup Battles.
Gold Sniper Trophy	Anota 300 goles en las Cup Battles.
Gold Super Striker Trophy	Realiza 100 Super Strikes en las Cup Battles.
Gold Tactician Trophy	Haz un pase perfecto 300 veces en las Cup Battles.
Gold Veteran Trophy	Juega 100 encuentros en las Cup Battles.
Mushroom Trophy	Queda dentro de los tres primeros lugares en la Mushroom Cup.
Silver Paramedic Trophy	Golpea a otros jugadores 500 veces en las Cup Battles.
Silver Sniper Trophy	Anota 150 goles en las Cup Battles.
Silver Super Striker Trophy	Realiza 50 Super Strikes en las Cup Battles.
Silver Tactician Trophy	Haz un pase perfecto 150 veces en las Cup Battles.
Silver Veteran Trophy	Juega 50 encuentros en las Cup Battles.
Star Trophy	Queda en los tres primeros lugares de la Star Cup.
Super Bowser Trophy	Mantente dentro de los tres primeros lugares en la Super Bowser Cup.
Super Flower Trophy	Logra uno de los tres primeros lugares en la Super Flower Cup.

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3
Wii

Activa a los nuevos personajes
Realiza las siguientes actividades para liberar a los diferentes personajes en tu lista.

PERSONAJE	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Android 8	Termina "Affectionate Android" en la saga What If de Dragon History.
Arale	Completa el "Dream Match: Goku Vs. Arale" en la saga What If de Dragon History.
Babidi	Completa el "Farewell to the Proud Warrior" en la saga What If de Dragon History.
Cyborg Tao	Consigue la victoria en Otherworld Tournament nivel 2.
Devilman	Finaliza el "Unexpected Help" en la saga What If de Dragon History.
Dr. Wheelo	Termina el "Strongest in the World" en la saga de Dragon History.
Fasha	Obtén la victoria en Yamcha Game nivel 3.
Future Gohan	Deseo de Shenron.
General Blue	Acaba la "Penguin Village" en Dragon History, saga de Dragon Ball.
Goku GT	Completa el "Immortal Monster" en Dragon History, saga de Dragon Ball GT.
Kid Chi-Chi	Deseo de Shenron rojo.
King Cold	Obtén la victoria en Cell Games nivel 3.
King Piccolo	Acaba el "Goku Strikes Back" en Dragon History, saga de Dragon Ball.
King Vegeta	Finaliza el "Galaxy Battle" en la saga What If de Dragon History.
Nail	Termina el "Super Saiyan?!" en Dragon History, saga de Frieza.
Nam	Completa el "Ceiling Vs. Ground" en Dragon History, saga de Dragon Ball.
Nuova Shenron	Completa el "Solar Warrior 6000 Degrees of Power!" en Dragon History, saga de Dragon Ball GT.
Pilaf Machine	Consigue la victoria en World Martial Arts Big Tournament nivel 2.
Spopovich	Obtén la victoria en World Tournament Nivel 3.
Tambourine	Finaliza el "Goku Strikes Back" en Dragon History, saga de Dragon Ball.

El ojo del CUERVO

Por Hugo Hernández

En 1981, mientras Konami sacaba provecho a la entonces creciente industria del videojuego al publicar títulos como Frogger o Scramble (quién diría que esa rana con tan poca cultura cívica duraría hasta estos días, sin que las ventas la atropellaran), se cocinaba una historia sobre un héroe en un mundo postapocalíptico de nombre Snake Plissken que serviría como parte de la inspiración para Hideo Kojima para su obra maestra Metal Gear; tal vez como una referencia o quizá como un tributo, el hecho es que si has disfrutado las aventuras del "hijo" de Big Boss, seguramente este filme será de tu agrado. Así es, mis estimados lectores, en esta edición del Ojo del Cuervo nos enfocaremos en la historia de Escape from New York para continuar con la celebración de la incursión de Solid Snake en Super Smash Bros. Brawl.

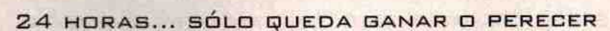


El Snake de Carpenter

Escape from New York (1981)

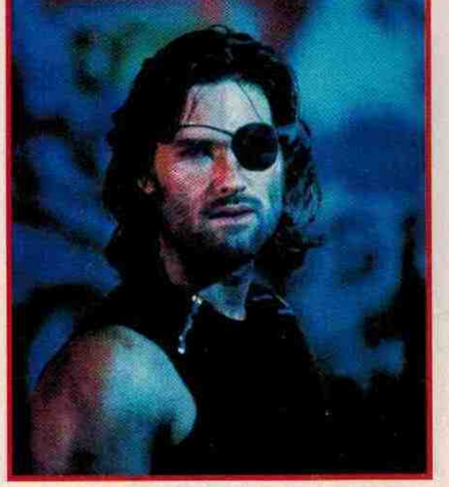
Dirige: John Carpenter.
Guión: John Carpenter y Nick Castle.
Actúan: Kurt Russell (**Snake**), Donald Pleasence (**Presidente**), Isaac Hayes (**Duke**).

La historia da inicio en la ciudad de Nueva York (aunque curiosamente sólo la imagen de la estatua fue filmada allí; lo demás se rodó en otras locasiones) en un supuesto tiempo donde el caos, la anarquía y la desolación son imágenes cotidianas para los citadinos; el crimen se ha incrementado en un 400% para 1988 y es momento de que se tomen medidas extremas para aislar a los criminales de una vez por todas y para siempre. De hecho, el gobierno ha creado una prisión de máxima seguridad (bardeada por una inmensa muralla) en la isla de Manhattan para contener a los criminales más peligrosos y aislarlos por completo de la sociedad que aún prevalece y de la cual no hay escape alguno. La franja es altamente custodiada por múltiples policías, los puentes fueron minados y cualquier ruta posible de escape está custodiada por helicópteros que no dudarán en disparar ráfagas de balas a cualquier cosa que se mueva en las sombras.



24 horas... sólo queda ganar o perecer

Para cerrar el cuadro de aislamiento, el lugar tiene restringida la energía eléctrica, permitiendo que el crimen se incremente y el poder lo tenga un puñado de personajes con caras de pocos amigos... los años pasan y los presos buscan la forma –a como dé lugar- de salir de este territorio. Mientras, el presidente de los Estados Unidos de América, viaja en su lujoso Air Force One hacia una cumbre por la paz mundial con una cinta que debe presentarse en 24 horas para terminar el caos que ha vivido el país durante años, pero la cereza en el pastel es que han secuestrado el avión, obligándolo a descender en la isla de los condenados. Obviamente la seguridad del mandatario es primordial y escapa en una cápsula, pero los renegados lo encuentran y queda a merced de la banda más temible del lugar. Snake debe valerse de su entrenamiento militar y técnicas aprendidas en las calles para lograr salir con vida antes del tiempo límite.



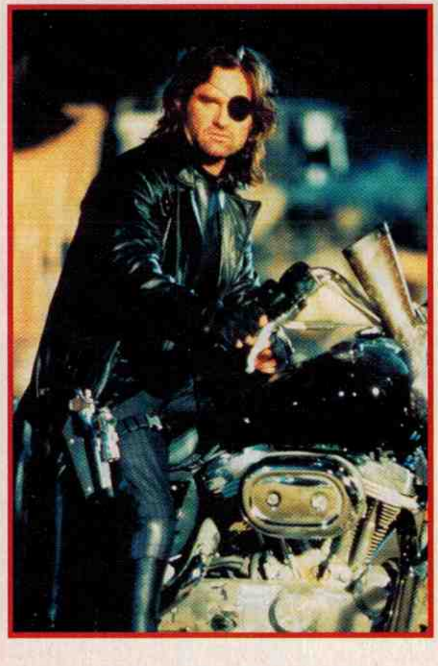
Aquí es donde entra **Snake Plissken**, un héroe de guerra a quien catalogan como un criminal; le es ofrecido el perdón total con tal de salvarle el trasero al presidente y recobrar la codiciada cinta (con información de la fusión nuclear), claro, no sin antes inyectarle un diminuto explosivo que hará efecto en 24 horas... o lo logra o lo levantan en caja de zapatos. **Plissken** llega volando a la cima del WTC para localizar al presidente, pero se da cuenta que lo tienen capturado los rebeldes; así, él inicia una guerra en contra de la mafia local comandada por el **"Duque de Nueva York"**, mientras es apoyado por curiosos personajes que facilitarán su travesía.

A pesar de lo arcaico que pudieran parecer los efectos y la producción, Escape from New York tiene su mérito como película de ciencia-ficción; es entretenida y muestra a un otrora héroe de guerra en sus días de decadencia y su reivindicación reafirmándose como uno de los mejores elementos de la milicia y perfecto para esta misión de búsqueda y rescate en un territorio plenamente hostil, en donde la ley del país no es válida para los internos.

Snake Vs. Snake

Snake Plissken, como dije antes, fue un grano de arena en la inspiración para el icónico personaje **Solid Snake** de la franquicia **Metal Gear**. De hecho, Kojima lo ha comentado (que **Escape from New York** es una de sus películas favoritas) e incluso introdujo un tributo en **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**, cuando **Raiden** pregunta a **Snake** sobre su nombre, éste le responde que se llama **Iroquois Pliskin** (sí, se escribe diferente pero fonéticamente es lo mismo). Ambos son soldados reconocidos y capaces de solucionar misiones a la "one man army", diestros en las armas de fuego y en el combate cercano (**Plissken** lo demuestra en una pelea durante una escena del filme y **Solid** en cada entrega de sus juegos). Uno es un guerrero normal y el otro un soldado genéticamente modificado. Uno actúa en películas y supuestamente incursionaría en los videojuegos y otro vive en los videojuegos y supuestamente pronto lo veremos en una película. En resumen, los dos cuentan con un buen diseño de personaje, y son buenos exponentes de la acción en sus muy particulares terrenos.





¿Sabías que...?

La compañía quería a **Tommy Lee Jones** para el papel de **Snake**, ya que pensaban que Kurt Russell no era el adecuado para el rol por sus trabajos anteriores; también pensaron en **Charles Bronson**, pero ya estaba muy viejo.

El nombre de "**Snake Plissken**" cambió a "**Hyena**" para el lanzamiento en Italia, mientras que para Corea, quedó como "**Cobra Plissken**".

La única escena filmada en **Nueva York** fue la toma panorámica de inicio, en donde se muestra a un personaje cruzando la Estatua de la Libertad.

Namco anunció en el 2003 que adquirió los derechos para realizar el videojuego basado en **Escape from New York**, el cual se iba a llamar **Snake Plissken Chronicles**, pero fue cancelado.

El contraataque de Carpenter

Escape from LA (1996)

Dirige: John Carpenter.
Guión: John Carpenter y Nick Castle, Kurt Russell, Debra Hill.
Actúan: Kurt Russell (**Snake**), A. J. Langer (**Utopia**), Steve Buscemi (**Eddie**).

La primera cinta fue muy buena y aprovechando la popularidad, Carpenter decidió lanzar una secuela, esta vez en Los Ángeles. Han pasado 16 años desde que **Plissken** salvó al presidente de Estados Unidos en la prisión de Nueva York. Las cosas han cambiado desde entonces; ahora un nuevo mandatario declara que la nación debe permanecer como una tierra de superioridad moral, prohibiendo el fumar, la carne roja e incluso la libertad de culto. El país está fuera de control, y para colmo, un terremoto de magnitudes no antes vistas azota a Los Ángeles, separándolo del resto del país (la naturaleza logra lo que **Luthor** no pudo), quedando como una nueva isla, en ruinas, emergiendo una nueva armada comandada por **Cuervo Jones** (sin parentesco).

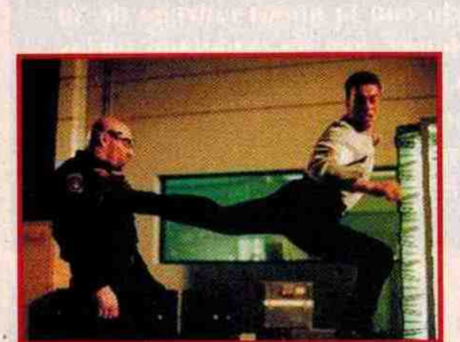


Lo que llama más la atención para la secuela, es que se reencontraron muchas de las personas que trabajaron para dar vida a la primera aventura. Kurt Russell, a pesar de que los años le han pegado, hizo un papel digno de héroe ante una nueva catástrofe con tintes políticos.

Los Ángeles, convertida en un estado anárquico y fuera de EEUU, es ahora declarada por el presidente como el sector adecuado para enviar a todos los inmorales o criminales... un nuevo Alcatraz ha aparecido. Sin embargo, el mandatario no contaba con que su hija le daría la espalda, uniéndose a Cuervo (al de la película) y llevándose la clave para una nueva arma de destrucción masiva. Aquí es donde nuevamente entra **Plissken**, quien es llamado para llevar a cabo la 'misión imposible' de entrar a LA, recuperar el dispositivo y acabar con los terroristas. Por supuesto, **Snake** adquirió un virus mortal, por lo que debe terminar la misión antes de que éste lo consuma.

¡Prepara tu búnker... porque en estas películas, hasta las tazas explotan!

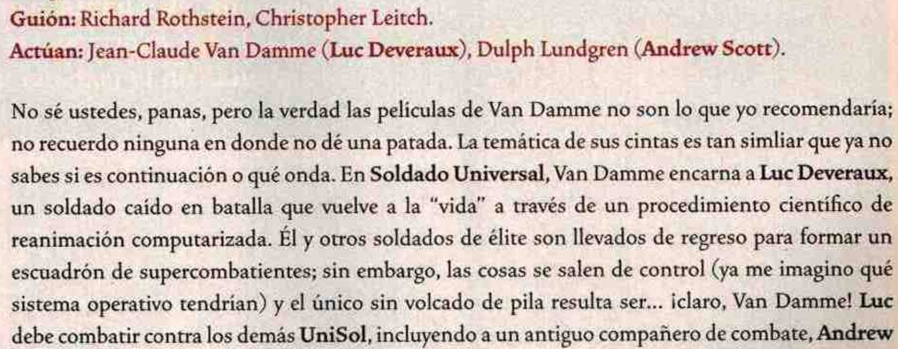
Cuántos filmes no hemos visto donde el derroche de balas es inversamente proporcional al talento de los actores... hay películas estilo "one man army" que no son tan malas y otras que rayan en lo exagerado, pero siempre son una buena botana para esos domingos en que no hay más.

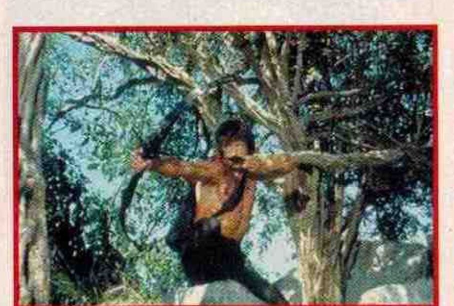


Soldado Universal (1989)

Dirige: Roland Emmerich.
Guión: Richard Rothstein, Christopher Leitch.
Actúan: Jean-Claude Van Damme (**Luc Deveraux**), Dulph Lundgren (**Andrew Scott**).

No sé ustedes, panas, pero la verdad las peliculas de Van Damme no son lo que yo recomendaría; no recuerdo ninguna en donde no dé una patada. La temática de sus cintas es tan simliar que ya no sabes si es continuación o qué onda. En **Soldado Universal**, Van Damme encarna a **Luc Deveraux**, un soldado caído en batalla que vuelve a la "vida" a través de un procedimiento científico de reanimación computarizada. Él y otros soldados de élite son llevados de regreso para formar un escuadrón de supercombatientes; sin embargo, las cosas se salen de control (ya me imagino qué sistema operativo tendrían) y el único sin volcado de pila resulta ser... ¡claro, Van Damme! **Luc** debe combatir contra los demás **UniSol**, incluyendo a un antiguo compañero de combate, **Andrew Scott** (Lundgren), antes de que éstos generen una masacre.

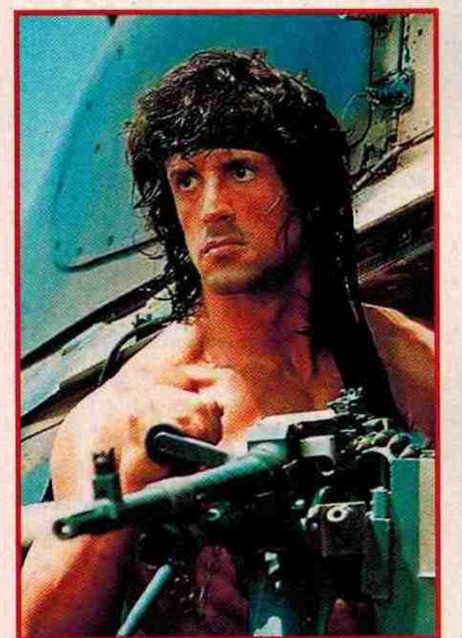




First Blood (1982)

Dirige: Ted Kotcheff.
Guión: David Morrel, Michael Kozoll, Sylvester Stallone.
Actúan: Sylvester Stallone (**John J. Rambo**), Richard Crenna (**Coronel S. Trautman**).

Cuando hablamos de tipos que pueden con un ejército completo sin despeinarse, rápidamente llega a nuestra mente **Rambo**. Este cuate es capaz de llegar a un pueblo tranquilo y crear una guerra con toda la policía local (bueno, también cómo lo provocan). **John J. Rambo** es uno de los mejores soldados que ha conocido el ejército; maltratado por la vida y con una mente atormentada por el trauma del combate, él es capaz de sobrevivir en cualquier terreno y comer hasta lo que te daría más asco con tal de sobrevivir. El ex boina verde desata una pequeña guerra luego de que un prepotente policía le colma la paciencia; diestro en todo tipo de combate, simpre saldrá adelante y sólo será tranquilizado por su antiguo líder, el **Coronel Trautman**. Este sujeto es referencia para la exageración y parodiado en varias cintas (ver **Hot Shoots 2**). Y ya están a punto de poner en taquilla la cuarta, que será protagonizada nuevamente por Sylvester Stallone. ¿No le habrá bastado con **Rocky Balboa**?



Ya con esta me despido, cuatachos... pero antes de emprender el vuelo, les recomiendo que jueguen **Smash Bros.**, obvio con **Snake** para checar su poder ante los iconos de Nintendo y Sega. Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. No se olviden de echarle un ojo al blog y a los foros. Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a: **hugoh@clubnintendomx.com** o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección:

Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, CP 01210, Delegación Álvaro Obregón, México, DF

¡Hasta la próxima!

MEDAL OF HONOR HEROES 2

Desde el lanzamiento del Wii, Electronic Arts ha colocado varios de sus títulos en el catálogo de la consola, siempre demostrando un buen nivel de desarrollo, que queda más que constatado con la nueva entrega de su popular serie Medal Of Honor, que ha explotado varias de las cualidades del sistema para dar un paso hacia adelante en cuanto a innovación se refiere, logrando una de las experiencias más gratas que hemos podido disfrutar en la consola de Nintendo.

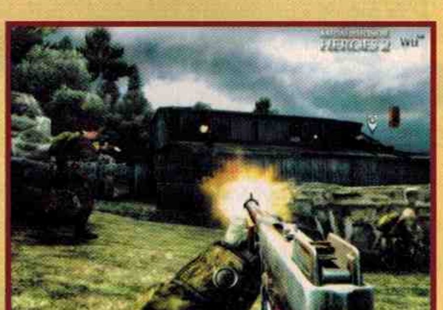
La guerra no para, continúan cayendo cientos de personas, pero hay un soldado que puede marcar diferencia y ponerle fin... Tú

Un nuevo ángulo de la historia

El escenario vuelve a ser la Segunda Guerra Mundial, en Normandía; eres el soldado **John Berg**, quien debe infiltrarse en decenas de bases enemigas al mismo tiempo que cumples diversos objetivos alternos como llevar a tus compañeros a posiciones específicas. El argumento, como puedes ver, no es nada del otro mundo, pero siendo honestos, nunca lo ha sido, lo que realmente importa de los Medal of Honor es el ambiente que genera y su *gameplay*, que siempre se ha mantenido dentro de la élite de los **FPS**, lo que gracias al Wiimote seguirá siendo una garantía.



Al iniciar el modo de historia, y luego de pasar por algunos tutoriales, te das cuenta que el sistema de control que se ha diseñado para el título es en verdad bueno; comenzando por la manera en la que apuntas, la respuesta del arma a los movimientos del Wiimote es instantánea, no vas a sufrir ni a pasar malos ratos tratando de acertar los disparos a tus objetivos. Por otro lado, con el nunchuk te vas a desplazar por todos los escenarios usando el *stick*, además de que podrás ajustar mejor el ángulo de visión.

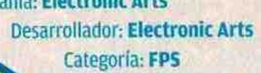




Prepárate para cualquier situación

El juego no sólo se trata de avanzar y disparar, la gente de Electronic Arts realmente ha querido explotar los controles de la consola, por lo que han diseñado un sinfín de movimientos para que verdaderamente sientas que estás en la zona de combate. Por mencionar sólo algunos, hay armas como las metralletas en las que tienes que mover tanto el nunchuk como Wiimote a la dirección deseada, o para lanzar granadas tienes que simular el movimiento con la mano, lo que permite medir muy bien la distancia a la que llegará; obviamente existen muchas más acciones como éstas, pero no te adelantamos nada debido a que algunas son realmente divertidas de descubrir.

Se ha cambiado un poco la manera en la que transcurren las misiones comparándolo con entregas anteriores, antes todo era correr y esconderte, ahora, retomando el ejemplo de la metralleta, puedes atacar a todo un grupo de soldados desde algún punto diseñado para eso, lo que agrega un nuevo reto, al mismo tiempo.


Compañía: **Electronic Arts**
Desarrollador: **Electronic Arts**
Categoría: **FPS**

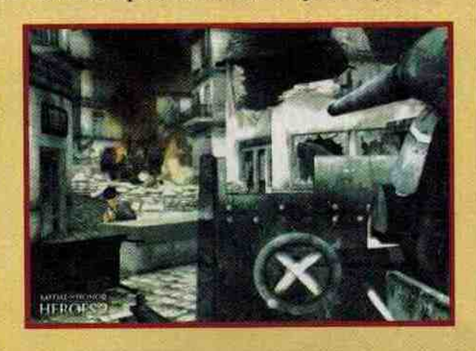





Nunca vas a estar solo

En gran parte de las misiones, irás acompañado por otros soldados, los cuales te ayudan para que puedas acceder a diferentes áreas, aunque en ocasiones se quedan en los clásicos fuegos cruzados un buen rato y no van a avanzar, por lo que tienes que arreglártelas tú solo; hubiera sido ideal que las acciones que realizarán no fueran premeditadas, y que pudieras elegir la función que fueran a desempeñar dentro de un menú, o que éstas estuvieran asignadas al Pad; en fin, que aunque es una buena idea lo de la ayuda, no resulta tan productiva como se pudiera pensar.

Usa tu entorno a tu favor



Tienes a tu disposición un gran arsenal, pero donde se define la diferencia entre la victoria o la derrota, está en la manera en cómo aproveches el escenario, o sea, no es lo mismo correr directo hacia el enemigo mientras vamos disparando, a esperar detrás de una caja, a que se le terminen las municiones para atacarlo. Pero no sólo te servirán para protegerte de los disparos, sino tambieen para planear estrategias de combate, por ejemplo, si ves a un grupo numeroso de soldados, lo mejor es que lances una granada, pero si de frente hay objetos estorbando, lo mejor que puedes hacer es rebotarla, lo que también te sirve bastante en el *multiplayer*, del cual ya hablaremos más adelante.

REFERENCIAS:

* Como escenario de esta serie, siempre se ha usado la Segunda Guerra Mundial, en diferentes etapas del conflicto y con distintos personajes, lo que nos hace conocer este hecho histórico desde varios ángulos.

* El primer título de la serie Medal Of Honor en aparecer para consolas de Nintendo fue el capítulo Frontline, en el año 2002. Este juego se recuerda como uno de los mejores de la franquicia, todo detalle estaba perfectamente cuidado, al grado de que la escena inicial es una de las mejor elaboradas en la historia de los juegos bélicos, además de que como complemento su modo *multiplayer* era bastante adictivo.

* Medal Of Honor no ha sido exclusivo de plataformas caseras, también ha aparecido para portátiles, como lo es el Game Boy Advance, y en el año 2003, pudimos disfrutar de Medal of Honor Infiltrator, que aprovechaba las características de la consola para ofrecernos un juego con perspectiva superior y acción continua, logrando que debutara con el pie derecho en la consola.



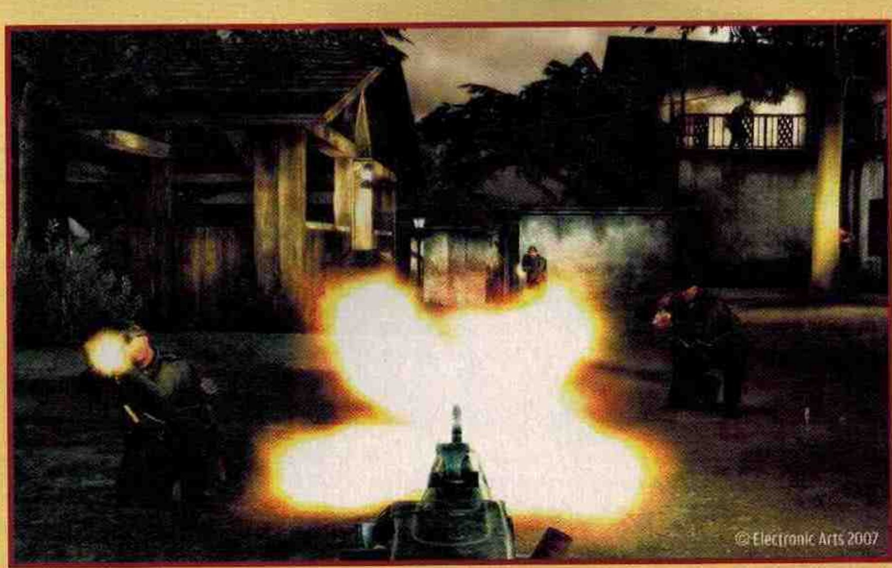




La dificultad del juego es buena, no te frustra ni nada por el estilo, de hecho es la ideal para que puedas disfrutar del juego; el modo principal de historia no es muy largo, pero te mantiene ocupado un muy buen rato, y gracias a los movimientos del control, no te costará trabajo terminarlo en varias ocasiones. Todo lo anterior resulta perfecto, ya que en ocasiones anteriores, la dificultad era tan elevada que terminabas por dejar el juego... en el jardín después de lanzarlo por la ventana, pero aquí no tendrás ese problema, todo lleva un nivel adecuado, ya que si de plano eres novato totalmente, no te preocupes, se ha diseñado una modalidad especial para facilitar tu aventura en la Segunda Guerra Mundial.

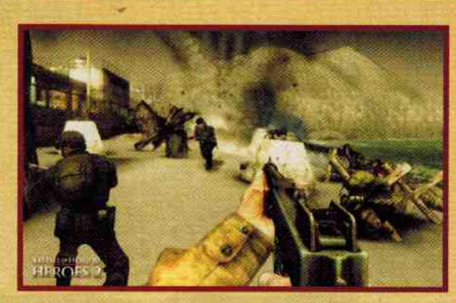
Una guerra sin complicaciones

Si este es tu primer juego del estilo, tal vez sea recomendable que pruebes antes la modalidad Arcade, en la que se trata de atraer a un nuevo público a la franquicia, a los jugadores menos experimentados. En esta modalidad, se trata de hacer algo similar a **Resident Evil: Umbrella Chronicles**, por lo que al entrar a ella, sólo veremos el puntero del Wiimote en pantalla, nada de armas, por lo que sólo tienes que ver bien a lo que apuntas y listo; para avanzar no tienes que preocuparte, ya que es automático, te mueves a donde hay enemigos, los eliminas y continúas tu camino; es una opción muy divertida, es algo así como un **MoH** para novatos.



Una verdadera batalla

Las anteriores modalidades de juego son realmente buenas, pero sin duda la mejor opción es el juego Wi-Fi, ya que implanta un nuevo parámetro en cuanto a cantidad de jugadores se refiere para Wii. Si por lo regular las sesiones *multiplayer* de **Medal of Honor** han sido muy buenas participando cuatro jugadores en la misma consola, imagínate cómo se van a poner ahora que mediante el servicio *on line* pueden participar hasta 32 jugadores, simplemente te quedas con la boca abierta debido a las diferentes situaciones que ocurren con tantas personas intentando hacerse con el primer lugar.





En cuanto a variedad tenemos tres opciones para juego Wi-Fi, en equipos, captura la bandera o todos contra todos, es decir, el último que quede en pie gana. Todas son muy divertidas, y lo mejor de todo es que no se siente alteración alguna en el servicio, pareciera que tienes a las demás personas al lado, demostrando las capacidades de la consola.

Calidad indiscutible

Después de mucho tiempo la serie **Medal of Honor** evoluciona, y no lo decimos por el juego en línea, sino por la manera tan creativa de usar ambos controles para mejorar la calidad de la experiencia; sea cual sea tu estilo de juego, este título debes conocerlo, te hará pasar gratos momentos solo o acompañado con tu Wii, sistema que cada día cobra más fuerza en el mercado.



Diferentes visiones de la guerra:

Guerrilla War: Muy pocas personas deben recordarlo, pero por allá en el lejano 1988, SNK realizó un juego de guerra, titulado **Guerrila War**; en el que controlábamos a un soldado que debía enfrentar a cientos de enemigos usando tan sólo su metralleta y algunas bombas; para agregar reto al juego, había algunos rehenes que tenías que rescatar... todo pareciera indicar que fue el antecesor de los **MS**.

Metal Slug: No debe haber nadie que no haya jugado alguna de las versiones de esta serie; salió para Arcadias hace ya más de 10 años, y en la actualidad lo podemos encontrar para diversas plataformas como el Game Boy Advance y el Wii. En estos juegos, la guerra es todo menos dramática, se intenta dar una perspectiva cómica del asunto, al grado que debemos combatir con zombis, momias y hasta extraterrestres.

Call of Duty: Era imposible no mencionar la serie **Call of Duty**, la competencia más directa de **Medal of Honor**, que a pesar de tener pocos años en el mercado, ha logrado ganar miles de adeptos, al grado que ahora es una de las mejores opciones en cuanto a **FPS** se refiere; sólo hay que ver lo que han logrado en Wii con la tercera entrega y en Nintendo DS con la cuarta, subtitulada **Modern Warfare**.

LOS EXPERTOS COMENTAN...



Juegos de disparos en primera persona hay cientos, de hecho actualmente existen consolas cuyo catálogo está basado en dicho género, pero bueno, el caso no es tener muchos, sino que realmente los que existan marquen diferencia en el control, que es pieza clave para un FPS en consola, y qué mejor que el Wiimote para esto. **Medal Of Honor: Heroes 2**, maneja funciones para el control muy interesantes, y aunque para mí no llega al nivel de perfección visto en **Metroid Prime 3**, queda muy cerca, y si le agregas que puedes jugar con 32 personas, no tiene algún "pero".



Desde el GCN me han llamado la atención los juegos de **Medal of Honor**, aunque he de ser honesto, no todos han brillado. **Heroes 2**, por el contrario, viene con toda la fuerza, el modo de historia se juega muy bien, la trama es interesante y gráficamente no hay queja; además, el modo tipo Arcade da frescura y te brinda la oportunidad de vivir la acción de **Medal of Honor** desde otra perspectiva. Y para rematar, podrás conectarte a EA Nation para participar en batallas con hasta 31 personas más... eso sí será una guerra campal. Así que ya tienes esta opción, para compensar la falta de **Call of Duty** en el Wii.



Los **Medal of Honor** ya se parecen a los **Madden**; aparece uno a cada ratito. Esta serie es muy buena, pero siento que la están choteando un poco; preferiría que no sacaran tantos juegos tan rápido para poder disfrutarlos como se debe. Aunque eso sí, el que salgan constantemente no los hace malos, sino todo lo contrario; el *gameplay* es muy bueno y vale la pena que le des un vistazo a esta nueva entrega, especialmente si te agrada jugar en línea con tus cuates. Lo que más me gusta es el realismo que tiene y la variedad de misiones que incluye **Medal of Honor: Heroes 2**.



El control de los PROFESIONALES

Por Axy y Spot

Trabadores, cazadores y demás alimañas.

¿Qué onda, chavas y chavos? Fíjense que ayer estaba retando con los demás en la redacción y se me ocurrió este tema, porque nos pusimos a recordar aquellos días en los que íbamos mucho a las Arcadias y no faltaba el clásico sujeto que te cazaba con **Guile en Street Fighter II**, o te trababa con Raiden en **Mortal Kombat**. Los juegos de pelea han evolucionado bastante desde esos tiempos, pero tal parece que ese tipo de personas –porque no podría llamarlos videojugadores- se han mantenido con esas ideas retrógradas de ganar bajo cualquier bajeza. Así, pues, vamos a hacer una pequeña remembranza de nuestras experiencias contra la gente que no tiene honor ni vergüenza al jugar de la peor de las maneras: con trampas. Ojo: si por casualidad alguno de ustedes llega a sentirse aludido, no se ofendan, es simplemente una llamada de atención para que tomen o regresen al buen camino del verdadero videojugador.

¿Qué es un trabador?

Bien, comencemos con esta clasificación de malos jugadores. Los trabadores son aquellos que aprovechan cualquier tipo de jugada sucia que no permite que su oponente pueda defenderse, o bien, que le sea sumamente difícil hacerlo. Como ejemplo tenemos una técnica que fue muy famosa en el primer **Mortal Kombat**, que se podía hacer con **Raiden, Kano** o **Johnny Cage**. Se trata de saltar hacia tu adversario presionando el botón de golpe desde que el personaje se despega del suelo; si el impacto es directo, el contrario lo resiente y el trabador puede caer antes y repetir la trampa para no dejarlo caer sino hasta que gane el round. Esta misma jugada era posible en el juego **X-Men Vs Street Fighter**; Panteón comentó que se la aplicaron usando a **Cyclops** y que no lo dejaban caer una vez que lo surtían con una serie de golpes en la orilla del escenario.

El último ejemplo fue el de **Killer Instinct** de Arcadia, pues era común que alguien usara a **Cinder** y después de un combo normal, se lanzaran con el Trailblazer y recibieran al otro jugador con una patada para elevarlo y repetir la jugada. Esta cobardía estuvo muy de moda y daba muy mala fama al juego, siendo que realmente quien la aplicaba era el engrane que se barría. Otra famosa manera de trabar en **Mortal Kombat** era agarrar al oponente con **Sub-Zero** e inmediatamente lanzarle un poder para congelarlo aun con defensa; al repetir la jugada, tenías el round asegurado. Una variante de esta trampa era con **Sonya Blade** al repetir el Leg Grab de manera consecutiva.

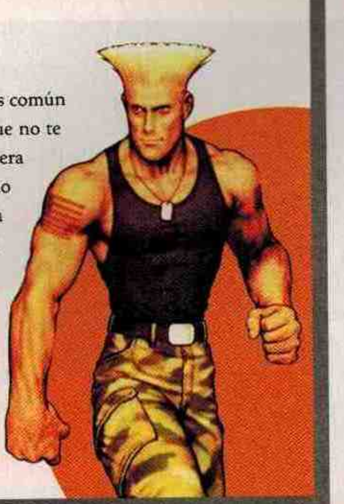
Una de las jugadas clásicas en **Street Fighter II** que muchos emplearon fue la de dar muchas patadas rápidas agachado; a esta técnica se le conocía comúnmente como "jugada chavito", porque normalmente la usaban los niños que todavía no sabían jugar bien. Afortunadamente, muchos programadores aprendieron la lección y hacían que ciertos movimientos te alejaran cuando eran repetidos constantemente.





¡Bien cazado!

Esta es otra forma de jugar de la gente sin honor, la cual es más común y cobarde que la anterior. Básicamente un cazador es aquel que no te ataca de frente, sino que trata de mantener su distancia y espera una oportunidad para darte un ataque o poder de manera que no se exponga demasiado. Los cazadores son miedosos y evitan a toda costa el estar en igualdad contigo; una técnica tradicional para cazar de **Street Fighter II** era con **Guile**, pues por la forma de sacar sus poderes, un cazador podía esperar agachado a su oponente, presionando con Sonic Booms y regresando a la posición de defensa agachado; así, si intentabas saltar el poder, eras recibido con una Flash Kick. Esta jugada se podía contrarrestar, pero requería de mucha habilidad y de medir el momento justo para detener la Flash Kick.



Los repetidores

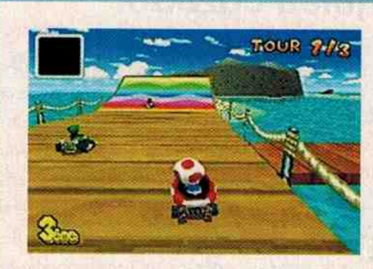
Una de las mejores maneras de jugar un título de competencia es mantener siempre fresco y variado tu repertorio de técnicas; de esta forma, no te pueden tomar la medida y no solamente patearás traseros; ¡sino que además te verás bien al hacerlo! Lamentablemente no toda la gente piensa así, y recurren a repetir una y otra vez una misma jugada por ser muy efectiva; ya sea cazadora, trabadora o simple. Uno de los mejores ejemplos de esto es un combo de **Iori Yagami**, de **The King of Fighters**, el cual de por sí es una de las franquicias donde más se explotaron las jugadas sucias y todo mundo caza, traba y repite sin cesar. El chiste es simplemente esperar el momento de dar un golpe fuerte y la serie de ataques triples para causarle gran daño al contrario; este es un buen ejemplo de lo que los jugadores llamamos "Combo KOF", pues es sumamente sencillo de lograr, baja mucho y carece de todo asomo de honor el repetirlo sin cesar.

No todos los repetidores se aparecen en los juegos de cachetadas y patines; también hay quien simplemente no sabe ganar de otra forma que no sea haciendo el mismo movimiento o jugada una y otra vez. Como ejemplo tenemos el polémico snaking de **Mario Kart DS**; esta técnica no está prohibida y es de gran ayuda para recuperar terreno, entre otros casos; pero hay gente que compite durante toda la carrera usándola y eso no está bien. El snaking no debe usarse tan seguido y preferentemente sólo en casos de emergencia. Por esta técnica, muchos jugadores prefieren no participar en carreras en línea por temor a que alguien abuse del snaking y gane de forma poco honorable.

Desventajas y abusos

Smash Bros. Melee es un juego muy divertido y una excelente opción para pasar un buen rato con los cuates; lamentablemente su estilo de juego permite muchas trampas como cazar y repetir sin límites, especialmente si el tramposo usa un personaje que sea rápido. Algunos personajes favoritos de los trabadores son **Zelda** (transformándose en **Sheik**) y **Peach**, porque pueden hacer jugadas muy sucias y traban a los demás de manera sencilla. Casi puedes jurar que ya te van a cazar y trabar cuando ves que alguien usa a **Peach** o a **Zelda**, aunque obviamente por eso hay que saber con quién jugar. Asimismo, en este tipo de títulos *multiplayer* es común que hagan equipos entre cuates para derrotar primero a alguien; sacar este tipo de ventaja es infame y completa el cuadro dantesco de suciedad y deshonor en el videojuego.





Nosotros recomendamos jugar normalmente y sólo usar el Snaking como jugada de emergencia. Antes de comenzar una reta, procura ponerte de acuerdo si se va a usar o no, y con qué frecuencia; así evitarás discusiones.

Malos perdedores/ganadores

La pregunta es por qué usar técnicas sucias, pues simple y sencillamente porque a la gente que las emplea le gusta ganar a toda costa, aun cuando son cubiertos por groserías de parte de quien es víctima de sus trampas. Normalmente este tipo de persona es un mal ganador, pues se burla de los demás, aunque sabe que triunfó a la mala; en contraste, también son malos perdedores porque se molestan si alguien les gana, con o sin trampa. Nosotros tenemos muchísimas anécdotas de gente que hemos conocido y enfrentado que usan técnicas de este tipo; por ejemplo, Panteón recuerda que comenzó a jugar con **Zangief** especialmente para detener la clásica trabada en **SFII** de lanzarse de un lado a otro con **M. Bison**. Por su parte, Master odia una jugada trabadora con **Kula Diamond** en **KOF2000**, que consiste en darte una serie de patadas en una orilla sin que te puedas defender. Como podrás darte cuenta, nadie está a salvo de estos truhanes del control.





¿Qué hacer en estos casos?

Cuando te llevas la desagradable sorpresa de que la persona con la que vas a jugar es un cazador, trabador, etc., tienes dos opciones: jugar y esperar que tu habilidad sea lo suficientemente grande como para darle la vuelta a su trampa, o bien, simplemente dejar el juego. Nosotros preferimos la segunda, pues alguien que no tiene respeto ni honor, no va a reconocer que le ganaste limpiamente, así que si le ganas, será una victoria sin sentido, y si pierdes, solamente aumentarás el ego de ese mal jugador. Por esta razón, te exhortamos a que elijas bien en dónde y con quién jugar; al seleccionar bien a tus amistades no tendrás problemas y podrás disfrutar libremente de una buena reta. Eso sí, que todos sepan que el que haga trampa, ¡tendrá un fuerte correctivo!



¡Cómo era molesto que te trabaran con esta jugada tan cobarde! Lo mejor que puedes hacer en estos casos es alejarte y evitar a este tipo de personas sin honor. Aprende a seleccionar a tus amistades antes de organizar una reta.



Lamentablemente, **Killer Instinct** de Arcadia sufrió mucho por sus constantes bugs, que eran aprovechados por los malos jugadores. Por fortuna esto fue corregido para la versión de SNES y la del Game Boy clásico.



Si tienes alguna anécdota que quieras compartir, o bien un buen tema del cual te gustaría que habláramos, no lo dudes y escríbenos a la dirección de nuestra revista. Recuerda que es mejor perder con honor y no que ganes a la mala; un buen videojugador no debe recurrir a las trampas por ninguna razón, pues son el veneno que mata la diversión y el compañerismo. ¡Hasta la próxima!

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

LA CALLE CN

Por Adrián Moscoso

A 16 años de iniciada esta aventura llamada Club Nintendo, los lectores opinan…

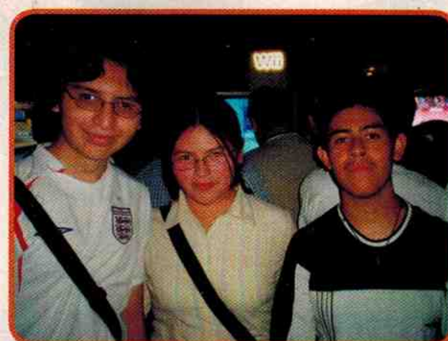
Qué tal, amigos de La Calle CN, ya estamos en el segundo mes de este recién estrenado 2008 y es un gusto poderlos saludar a través de ésta, su sección, que se nutre con ustedes y que es para ustedes, ya que como saben, sus comentarios, opiniones, sugerencias, quejas, regaños y por supuesto felicitaciones y apapachos, se plasman aquí; es la voz de ustedes, lectores, la que llena estas páginas.

En esta entrega decidimos jugarnos el todo por el todo, ya que sometimos a juicio a nuestra querida revista con una sencilla, pero muy significativa pregunta: ¿qué les gusta y qué no de Club Nintendo? Así, sin consentimientos, ni censuras, ni maquillajes, nos lanzamos a preguntarle a nuestros lectores, los jueces más implacables, para que respondieran abierta y directamente esta pregunta que, sin duda, arrojó resultados muy interesantes, ya que, después de 16 años en el camino, la valoración que los lectores hagan de su revista es más que valiosa e imprescindible para el futuro. Y como dice el viejo y sabio adagio: "chipote con sangre y el que se lleva se aguanta…", aquí vamos…

Y sin miramientos, preguntamos: ¿Qué te gusta y qué no de Club Nintendo?

Maximiliano, 17 años: "Me gusta que vengan muchos trucos, las opiniones profesionales acerca de los mismos, además que los califican realmente como son y que te digan de plano si un juego es bueno o está para llorar. Lo que no me late es que le meten demasiada publicidad".

Pedro Flores, 17 años: "A mí me gusta la revista casi en todo, pero como que siento que le faltan más tips; además, la haría un poco más grande (de tamaño) y volvería a poner los pósters".





Víctor Hugo, 27 años: "Me agrada de Club Nintendo que profundizan bastante en los juegos que reseñan, sean buenos o no, y con eso te dan una idea muy amplia de qué juego vale la pena o no. No me gusta que en algunas ocasiones llenan las páginas de la revista con información que para mí no tiene mucha relevancia, por ejemplo, los perfiles de Club Nintendo, me parecen interesantes, pero la mayoría no. Me gustaría que regresaran al estilo de antaño con los "Cursos Nintensivos", donde ponían mapas completos de toda una página".

Rodrigo, 16 años: "A mí lo que me encanta de la revista es el diseño, las portadas son muy buenas, además que en el contenido destacaría secciones como "Uno con el control". Lo que no me late es que a veces sobrevaloran algunos juegos y les dan mucha calificación; sin embargo, a mí me gusta bastante".

Jorge Antonio Ávila, 22 años: "A mí me gustan secciones de guías o tips, los reportajes que publican, etcétera; yo en lo particular no le cambiaría nada a la revista, está muy bien así como está".

Jorge Ávila Vilchis, 20 años: "Lo que más destaco de la Club Nintendo son

los reportajes de juegos viejos, como "Cementerio de juegos"; sin embargo, siento que debería ser más extensa en cuanto a reportajes y secciones; yo recomendaría a los editores que le pusieran más páginas".

José Garavito, 29 años: "Yo tengo la revista desde el primer número, y lo que más me ha gustado en todos estos años es la interacción con el público, la información que manejan y el enfoque que le dan por el tipo de redacción, que es muy ameno; por eso me gusta. Lo que no me agradan son los anuncios, pero sé que son necesarios, aunque siento que esas páginas se podrían utilizar para más análisis; sin embargo, si se maneja como lo han hecho de un tiempo para acá con Chamyto, por ejemplo, que además de anunciarse, da información de juegos, creo que esa sería la forma como deberían hacerle los anunciantes: esto estaría de pelos".

José Antonio Sánchez Hernández, 22 años: "A mí lo que más me gusta de la revista es que es exclusiva de Nintendo, no hay que recurrir a otras fuentes para buscar información importante u oficial. A veces como que la siento un poco infantil, y que si colocaran arte un poco más maduro sería mejor para que llame la atención a los lectores más grandes".

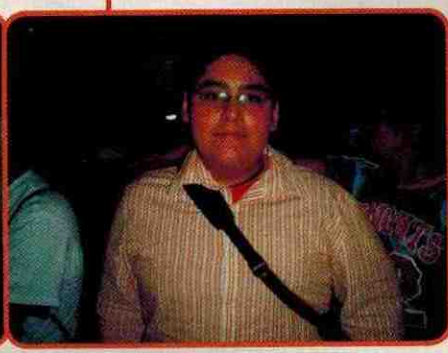
Carlos Alberto Flores, 24 años: "La sección de **Dr. Mario** es la que más me gusta, así como las que sacan en "Retro", pero principalmente los artículos que publican Axy y Spot".

¿Por qué crees que CN se ha mantenido en el gusto del público por 16 años...?









Carlos Oliva, 26 años: "A mí me late el estilo de cómo se expresan el editor y los "comentaristas" que hacen la revista; sin embargo, lo que criticaría es que publiquen artículos de la revista norteamericana Nintendo Power, porque choca con el estilo de análisis al que nos tienen acostumbrados".

María Eugenia Hernández, 24 años: "Lo que me late es la cantidad de información que manejan, ya que toca muchos temas interesantes; sin embargo, yo haría el llamado a los editores para que regresaran la sección de Arte en sobres, que era muy buena".

Carlos Alberto Flores: "Pues al ser líder Nintendo en el mercado de la industria de los videojuegos, y que Club Nintendo mantiene la calidad en su contenido con un estilo fresco y nuevo, se ha quedado en el gusto del público por todos estos años. Como sabrás, al mercado han llegado muchas revistas que se dicen "especializadas" en videojuegos, pero sólo duran unos años si bien les va y luego desaparecen. Club Nintendo se mantiene a la vanguardia gracias al estilo que le han dado Pepe Sierra, Gustavo Rodríguez y todos los que componen el staff, que hacen que no se vuelva tediosa la revista. No hay nada que no me guste, sólo recomendaría que ampliaran más las páginas y que mes con mes pusieran póster; a mí no me importaría pagar más por ello. Ah, por cierto, que acepten Pepe Sierra y Gustavo Rodríguez que ellos son AXY y SPOT, no se hagan, ya lo sabemos".

Luís Arturo, 27 años: "Yo creo que lo que mantiene a la revista en el gusto del público es el lenguaje tan amigable que tiene para todas las personas, ya que la puede leer gente de todas las edades, y nunca se estanca en las secciones ya que las actualizan siempre. Todo me gusta de la revista, tal vez si le agregaran más páginas sería mucho mejor y recomendaría a los editores que regresaran los Cursos Nintensivos de algunos juegos que son muy largos; además, si bien recuerdo, los cursos eran los que le daban el plus a la revista, muy por encima de otras, y los "Vistazos", que aunque fueran de una página, eran muy buenos".

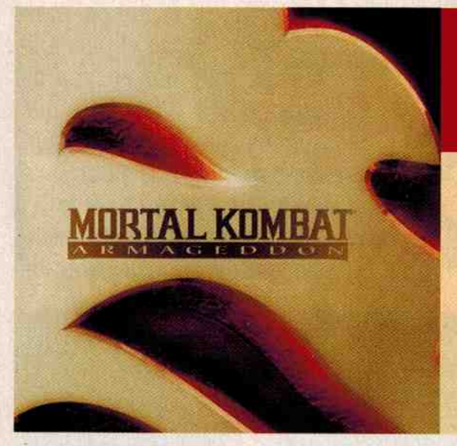
Pues hasta aquí este análisis que llevaron a cabo los lectores a Club Nintendo mediante esta sección "La Calle CN"; sin duda este ejercicio resultó ser el más enriquecedor de los que esperábamos, ya que la opinión directa de los lectores con respecto a ésta, su revista, nos hace estar al pendiente de sus exigencias, gustos y reclamos, que a final de cuentas y como siempre son los que mandan...

Y ya lo saben: esta sección se compone de ustedes y es para ustedes, así que espero que me escriban y comenten lo que quieran a adrian@clubnintendomx.com Y recuerden: nos leemos en la calle, en la Calle CN.

Uno con el control

Por Master

Hola, ¿cómo han estado? Soy Master y espero que este año 2008 haya iniciado de la mejor manera posible para todos, y que desde ahorita pongan constancia en sus propósitos para que puedan conseguirlos. Bien, seguro que al igual que a mí, la felicidad los invade por la salida de **Super Smash Bros. Brawl**, ¿no es así? La verdad es un juego excelente, a la altura de las expectativas que generó, nadie que tenga Wii debe dejarlo pasar, pronto les daré consejos y combos para que le saquen mayor provecho, pero por el momento la sección se la dedicaré a **Mortal Kombat Armageddon**, juego del que he recibido varias peticiones. Así que comencemos, disfruten **Uno con el Control**.



Mortal Kombat: Armageddon

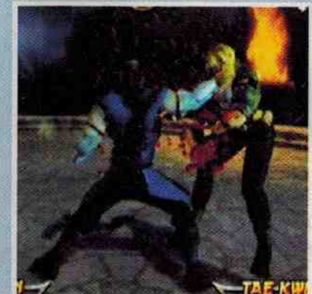
Esta nueva entrega de **Mortal Kombat** ha eliminado las diferentes técnicas de pelea por personaje, dejándolo todo en un estilo a mano limpia y otro con la espada, lo que da pauta a generar combos más estudiados. Te voy a presentar algunos de los que considero los mejores, con los personajes más populares, de manera que cuando retes tengas la ventaja.

Todos los combos que daré son utilizando el control de Nintendo GameCube, pero puedes adaptarlos sin problema al Clásico o el de Wii.

Sub - Zero

Este ninja siempre será uno de los más poderosos de cualquier **Mortal Kombat**, y el siguiente combo lo deja muy claro, con un par de veces que lo conectes tendrás la victoria casi en la bolsa, sólo debes practicarlo bastante.

Cerca del enemigo presiona B, Y, Atrás más Y; con esto vas a elevarlo; aquí debes saltar y golpearlo en el aire oprimiendo dos veces B, e inmediatamente X, para que lo azotes contra el suelo; al primer rebote presiona tres veces B, para rematarlo.









Noob

A este personaje le quitaron el segundo nombre pero no las habilidades que lo caracterizan; todas sus técnicas confunden bastante al oponente, por lo que puedes sacarle provecho para lograr combos como éste.

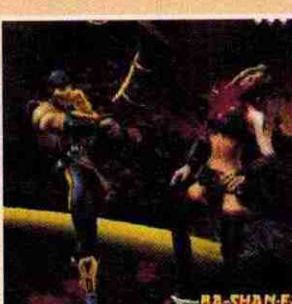
Inicia tu combinación con B, B, después Arriba más Y para mandar a volar al oponente, salta y presiona B, B, X; al primer rebote continúa con B, B, justo al caer presiona Abajo, Arriba Y, para que agregues un último golpe, (no siempre entra, así que debes ser muy rápido para lograrlo).

Kenshi

Desde que apareció en **Mortal Kombat V, Kenshi** ha sido uno de mis personajes favoritos, sus movimientos psíquicos permiten gran variedad de ataques; aquí te muestro uno de mis mejores combos.
Lo mejor de esta jugada es que no necesitas estar muy cerca, la puedes hacer a dos cuerpos de distancia gracias al impulso que toma. Presiona Atrás más B para alzar al rival, y antes de que caiga repite el movimiento; ahora, marca Atrás, Abajo con B, para agregar un ataque con la mente; después salta y presiona A varias veces para rematarlo.









Scorpion

El eterno adversario de **Sub-Zero** también tiene combos que además de la energía bajan hasta el ánimo de tus oponentes, ja, ja ,ja; es algo complicado, pero con perseverancia podrás lograrlo.

En cuanto tengas oportunidad lanza el Spear; ahora al tener al rival a tu antojo, presiona Y, A, Arriba X, ahora salta, sigue la secuencia con B, B, X; ahora, al cambiar de lado, presiona B, B. A, para el remate final.

Liu Kang

El eterno ganador del torneo regresa literalmente de la tumba para demostrar que aún tiene mucho que ofrecer, ya que gracias a lo rápido de sus movimientos puede causar muchos problemas a quien lo enfrente.
Para este combo debes comenzar alzando a tu adversario; eso lo logras presionando Atrás más B; lo puedes repetir una vez para agregar daño extra, después, justo cuando vaya a caer, marca esta secuencia; B, B, A, X, L, así el daño que causarás será muy elevado, además de que sacas tu arma al final.





Verdadera Evolución

Antes de terminar, me gustaría dar una opinión personal respecto a **Mario Galaxy**; honestamente es el mejor título que he jugado a recientes fechas, una evolución total en lo que se refiere a innovación y diversión; puedes jugarlo por horas y siempre tiene algo nuevo, un detalle o un récord que te hace volver a disfrutarlo. Simplemente es un juego perfecto, del cual yo destacaría algo muy importante, despierta el Instinto de Videojugador... ese que parecía estar dormido después de centenas de juegos con conceptos repetitivos o con tendencias equivocadas; ese instinto que nos hacía disfrutar de una manera sin igual juegos como **Super Mario Bros. 3**, **Donkey Kong Country** o **Castlevania III**, y que nos incitaba siempre a ser los mejores, los número uno.

Para mí no hay duda, este es el primer juego de verdadera siguiente generación que existe actualmente, ya que como comenté, lleva a un nuevo nivel la diversión, que es lo que se busca en esta industria, al menos lo que Nintendo pretende. No se trata de crear un engine que despliegue gráficos mejores a la realidad y después poner a un soldado en un **FPS**, con el mismo tipo de control que conocemos de años; eso no es siguiente generación, eso se llama estancamiento, y es un camino equivocado. ¿Recuerdan la satisfacción de tener **Super Mario World** con las 96 escenas?, pues toda esa magia regresa en **Super Mario Galaxy** con sus 120 estrellas, juego que demuestra de manera contundente lo que se necesita en la industria, un *gameplay* de calidad enfocado a la diversión, no gráficos de alta definición con juegos de dos generaciones atrás. Seguro que todos los que hayan jugado Super Mario Galaxy estarán de acuerdo conmigo, en cada una de los mundos de este juego verdaderamente volamos a un mundo donde todo puede ocurrir.
Espero que las jugadas que les enseñé en esta ocasión, así como la opinión que quise compartir con ustedes de **Mario Galaxy** les hayan gustado; cualquier comentario lo pueden hacer llegar a juang@clubnintendomx.com
Disfruten los pocos días que les quedan de vacaciones en compañía de sus amigos, y claro, jugando **Super Smash Bros. Brawl**. Cuídense mucho, les deseo un feliz día del amor y la amistad.

M

MARIADOS

Aquí estamos de nuevo resolviendo las dudas de nuestros lectores. Recuerda que si te atoras en algún juego, puedes escribirnos por correo electrónico u ordinario, especificando de qué trata tu duda y te ayudaremos a terminar de una vez por todas con ese juego o escena. Eso sí, procura no mezclar tus preguntas dirigidas a esta sección con las del Dr. Mario, así podremos auxiliarte en tu problema. Si lo deseas, también puedes traernos tus Retos a nuestras oficinas.



Espero que puedan ayudarme. Lo que pasa es que tengo el juego de **The Legend of Zelda: Majora´s Mask** y no puedo pasar el río para llegar al primer templo. ¿Qué tengo que hacer?

Luis Ángel L.
Guadalupe, Nuevo León.

Cuando llegues al Southern Swamp, tres monos te explicarán que los **Deku** se llevaron a su hermano. Sigue a los simios rápidamente y los verás desaparecer en el río. Transfórmate en **Deku** y sigue el cauce a la derecha y entra en la cabaña. Toma el viaje en bote y obtendrás la cámara. Elimina al enemigo gigante y después podrás bajarte del bote y seguir al mono para llegar al templo.

Hola, chavos de CN. ¿Podrían ayudarme a localizar todos los canisters del tercer episodio de **Lego Star Wars: The Video Game**, de Nintendo GameCube? Es que me faltan varios de esta parte y no los encuentro. Gracias de antemano.

Arturo Macías
Vía correo electrónico

Claro que te ayudamos; recuerda que es mejor el modo Free Play para encontrar todos los canisters, pues necesitarás personajes específicos en muchos casos. Si puedes jugar con algún amigo o familiar también es recomendable, especialmente en las escenas donde hay muchos enemigos cerca de los canisters. Nota que te vamos diciendo cómo tomarlos en orden de aparición desde que inicias cada escena y te mencionamos si necesitas un personaje en especial en cada caso.

Episode 3: Revenge Of The Sith

Battle Over Coruscant

Canister 1: Toma el canister en la primera bajada.

Canister 2: El segundo está en el borde de la nave justo antes de la segunda bajada.

Canister 3: Pasando la segunda bajada, el canister está sobre el alerón del crucero.

Canister 4: El cuarto está debajo del siguiente crucero.

Canister 5: Justo en medio de la siguiente área libre de naves.

Canister 6: El sexto se localiza en el borde del crucero, justo después de sobrevolar el alerón grande.

Canister 7: Después de destruir la torre pequeña, justo en la bajada.

Canister 8: Del lado derecho del compartimento de carga del siguiente crucero.

Canister 9: Destruye las cajas y toma el canister cercano a la turbina del crucero grande de la izquierda.

Canister 10: Está justo en tu camino en la última bajada.

Chancellor In Peril

Canister 1: (**Amidala**) Del lado derecho del hangar debes usar tu gancho para subir y tomar el primer canister.

Canister 2: (**Amidala**) Este canister está muy cerca del anterior, sólo usa tu gancho y lo alcanzarás.

Canister 3: (**R2-D2**) Abre la primera puerta de la izquierda después de encontrar a **R2-D2**.

Canister 4: (**C-3PO**) Abre la puerta de en medio **C-3PO** más adelante.

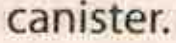
Canister 5: (**Jar Jar**) Salta en el borde que está sobre la puerta casi justo al salir de la nave.

Canister 6: El canister está en la plataforma a la izquierda saliendo de la nave.

Canister 7: Después de pelear contra **Dooku**, mira detrás de la puerta de la derecha.

Canister 8: Al final de la línea donde hay mucha maquinaria hay un barril que tiene el canister.

Canisters 9 y 10: Sigue hasta el puente y toma los canisters que están a los lados.



General Grievous

Canister 1: Después de golpear a **Grievous** verás el canister en un borde de piedra a tu izquierda.

Canisters 2 y 3: En el borde arriba de la rampa que está cerca del círculo de inicio.

Canisters 4 y 5: De la parte donde tomaste los canisters 2 y 3, salta a tu izquierda para hallar los dos siguientes.

Canister 6: Después de seguir el camino de la derecha verás el canister en una saliente.

Canister 7: En el acantilado hay varios bloques; dispárales y hallarás el canister oculto.

Canister 8: (**Jar Jar**) Después de volar la mina, salta al borde de arriba y tomarás el canister.

Canister 9: (**Jar Jar**) Sigue el borde y verás el canister detrás de una esquina.

Canister 10: (**Jar Jar**) Después del puente hay un edificio con minas; activa los switches y toma el canister.





Hola, CN. Por más que lo intento, no he podido obtener todas las taparroscas de **Resident Evil 4**. ¿Podrían decirme exactamente cómo las gano, por favor?

Hilaria Juan Pérez
Vía correo electrónico

Necesitas hacer más de 3,000 puntos en Shooting Gallery para obtener las taparroscas normales. Si quieres las raras, necesitas darle a todos los blancos, sin darle a **Ashley**, obviamente; **Salazar** no cuenta más que para puntos.

La mejor forma para obtener las taparroscas normales es darle a cinco aldeanos seguidos para que salga **Salazar**; en ese momento cambia a tu rifle de francotirador y dale para obtener 500 puntos. Recuerda también que conforme vas avanzando en el juego, podrás seleccionar el modo y, por ende, obtendrás premios distintos. Como recomendación extra, si quieres conseguir las taparroscas raras, procura no usar las armas "Rapid-Fire", pues es más fácil que te equivoques que con las "Sniping".



Descargué el juego **Solomon´s Key** para mi Consola Virtual, y un amigo me dijo que hay unos sellos ocultos que te dan el mejor final. ¿Esto es cierto?, y de ser así, ¿en qué cuartos están?

Osiris Alejandra Jiménez
Vía correo electrónico

Los Solomon Seals se encuentran ocultos en los cuartos 9, 13, 17, 19, 21, 29, 46 y 47; si no hallas uno, es mejor que dejes que se acabe el tiempo para que lo intentes de nuevo, porque si avanzas, no podrás regresar. Procura no usar las alas de oro (parecen banderitas doradas), pues te adelantarán seis cuartos y podrías perder un sello. Además, si juntas los sellos de los cuartos 9, 13, 17 y 19, podrás tener un símbolo de constelación en el 20, el cual te llevará a un cuarto que contiene la Page of Time. De igual forma, tomando los sellos de los cuartos 21 y 29, podrás tomar el símbolo en el 40 y serás transportado al cuarto oculto que tiene la Page of Space. Ambos ítems te darán el mejor final.

Defence of Kashyyk

Canister 1: Baja el puente y camina por la derecha; ahora destruye los tubos y usa la Fuerza para hacer aparecer un canister.

Canister 2: (**R2-D2** y **Jar Jar**) Después de rescatar al primer **Wookiee** usa a **R2-D2** para sobrevolar el abismo hasta una plataforma. Ahora salta con **Jar Jar** para alcanzar el canister.

Canister 3: El siguiente está sobre una plataforma arriba de donde rescatas al segundo **Wookiee.**

Canister 4: (**Jar Jar** y **R2-D2**) Salta con Jar Jar para alcanzar las plataformas de la derecha; ahora usa a **R2-D2** para cruzar el abismo y tomar el canister.

Canister 5: Cerca de la puerta en la playa hay una plataforma, ahí está el canister.

Canister 6: (**Jar Jar y Jango Fett** [(opcional)] Usa la Fuerza para encontrar las tres zanahorias enterradas en la playa. El canister estará muy alto y necesitarás a Jar Jar para alcanzarlo. Este es el canister más difícil de tomar por la gran cantidad de enemigos que aparecen y no dejan que uses la Fuerza; trata de que un amigo te cubra con **Jango**, pues es el que dispara más rápido y doble.

Canister 7: (**Jar Jar**) Usa la Fuerza para elevar la X-Wing; ahora salta sobre de ella con **Jar Jar** para tomar el canister.

Canister 8: (**R2-D2**) Más adelante necesitarás usar la Fuerza para descubrir un ganchito; sube y usa a **R2-D2** para cruzar y tomar el canister.

Canister 9: El siguiente lo hallarás en el borde del camino por el acantilado.

Canister 10: El último canister se localiza en la punta del cohete que está al final de esta escena, pero primero tienes que desenterrarlo.

Ruin Of The Jedi

Canister 1: A la izquierda debajo de la estructura que parece un pilar.

Canister 2: (**Jar Jar**) Usa la Fuerza para apilar tres bloques cerca de las escaleras; ahora salta con **Jar Jar** para que tomes el siguiente canister.

Canister 3: (**Commander Cody**) Usa tu gancho a la derecha de las escaleras y sigue el sendero para que halles el canister.

Canister 4: Dentro del edificio usa la Fuerza para construir unas escaleras y lo tomes.

Canister 5: (**Yoda**) En el borde de la plataforma dentro del edificio.

Canister 6: Apila las sillas en la sala de juntas para hallarlo.

Canisters 7 y 8: (**Jar Jar**) Mueve las plataformas con la Fuerza y así puedas alcanzar el switch; ahora sube un poco más para tomar los canisters.

Canister 9: (**Jar Jar**) Después de activar el elevador y los switches, sigue el camino de arriba para encontrarlo.

Canister 10: (**Jar Jar**) Desactiva el campo de fuerza con **C-3PO**, ahora activa los tres switches para operar el segundo elevador; úsalo para alcanzarlo.

Darth Vader

Canister 1: Cerca del final del primer túnel está el canister sobre la plataforma.

Canister 2: En la parte más alejada del cuarto de control está el canister rodeado de muchos Lego studs.

Canister 3: Destruye la puerta cercana al canister anterior y encontrarás el tercero.

Canister 4: Abre la puerta cercana con la Fuerza y toma el canister.

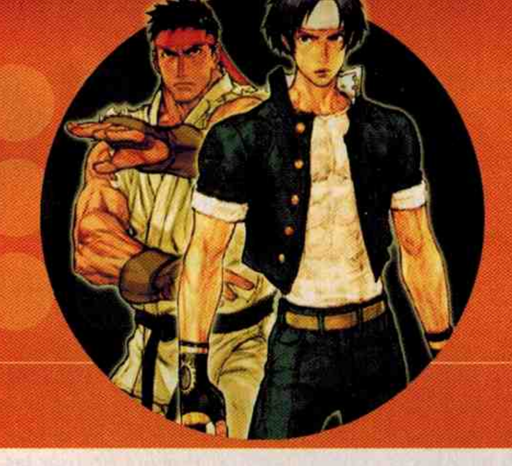
Canister 5: (**R2-D2**) Abre la puerta con **R2-D2** del lado izquierdo del cuarto y toma el canister.

Canister 6: Después de la segunda batalla, el canister está justo a la izquierda.

Canister 7: El otro se encuentra en la plataforma alta que está después de los switches.

Canisters 8 y 9: Estos canisters no están tan ocultos, pero sí requieren de gran precisión para tomarse. Ambos se encuentran en las plataformas cruzando el mar de lava.

Canister 10: (**R2-D2**) Al llegar a la plataforma final, cruza el abismo con **R2-D2** y toma el último canister en la plataforma siguiente.



QHDD...

¿qué hay dentro de...

los crossovers en los videojuegos?

Por Spot

¡CUANDO LOS UNIVERSOS CHOCAN!

En toda la historia de los videojuegos hemos visto cómo varias de las franquicias llegan a encontrarse, aun cuando son de universos totalmente distintos. Ya sea para darle a los fans lo que quieren o simplemente para explotar más una serie, la mayoría de las veces es agradable ver a dos grandes guerreros frente a frente para ver cuál es el mejor. Yo soy Spot, y en esta ocasión les comentaré de algunos de los más notables casos de crossovers en el mundo del entretenimiento electrónico. Pónganse cómodos y disfruten de este artículo que abarca varias sagas y juegos.

IT WAS DOWN TO TEAM WORK
PROF, WE COULDN'T HAVE DONE
IT WITHOUT THE LEE TWINS!

Art of Fighting/Fatal Fury/KOF

Cuando el boom de los juegos de pelea fue originado por **Street Fighter II**, SNK creó varias series con diversos estilos para ofrecer alternativas a los videojugadores, dentro de las cuales están dos de sus más reconocidas franquicias: **Fatal Fury** y **Art of Fighting**. Estas dos series no solamente compartieron la base de los títulos de pelea, sino que también estaban relacionadas en historia, siendo el malvado **Geese Howard** su piedra angular y jefe a vencer, odiado por las familias **Bogard** y **Sakazaki**. Tiempo después, la compañía presentó su exitosa serie **The King of Fighters**, en la cual juntaron a muchos de sus personajes de sus juegos en un solo torneo; aunque cabe mencionar que no es canónica dentro del Timeline **Fatal Fury/Art of Fighting** por las inconsistencias de sus eventos. Este es uno de los crossovers más conocidos, aunque **Ryo Sakazaki** tuvo apariciones en **Fatal Fury Special** y **Garou Densetsu: Wild Ambition**.



Street Fighter/Final Fight/Saturday Night Slam Masters

Capcom no se quedó atrás con sus series de peleas callejeras; la famosa saga **Street Fighter** fue relacionada directamente con **Final Fight** e inclusive con el título de acción/lucha libre, **Saturday Night Slam Masters**, no solamente con cameos, sino incluso con personajes e historias entrelazadas para enriquecer más este universo de guamazos y patadas. La serie **Alpha** fue un gran crossover de **FF** y **SF**, pues compartía y explicaba muchos cabos sueltos entre ambas franquicias. Capcom ha seguido con sus cameos y crossovers a lo largo de su historia, pero ciertamente la más compleja es la que gira en torno a sus torneos de artes marciales y vigilantes callejeros. También hay que recordar que Capcom sacó su serie **Marvel Vs Capcom**.



Battletoads/Double Dragon

Uno de los más memorables crossovers de la década de los años 90 fue sin duda la unión de los hermanos **Billy** y **Jimmy Lee**, de **Double Dragon**, con los poderosos sapos **Zitz**, **Pimple** y **Rash**, de **Battletoads**. En esta ocasión, ambos equipos de héroes se unieron para enfrentar a la amenaza de la alianza de sus acérrimos enemigos. Ahora, fueron los **Double Dragon** quienes se tuvieron que adaptar al *gameplay* de **Battletoads** para ofrecer una experiencia increíble llena de acción, peleas y mucho reto.





Alien/Predator

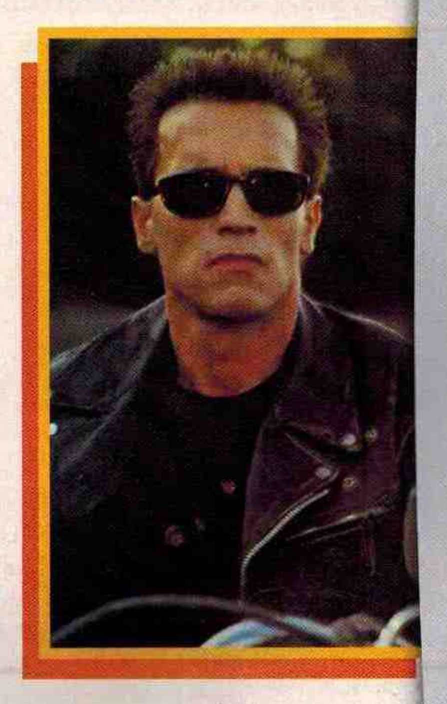
Las dos especies más letales y populares de alienígenas han sido siempre motivo de especulación y candidatos favoritos de los crossovers, los cuales se han llevado a cabo en cómics, cine y, por supuesto, en los videojuegos. Dentro del universo de **Aliens/Predator** hay muchos factores que los hacen sumamente sencillos de combinar, pues tienen al género humano como elemento común y ambos provienen de planetas lejanos. A pesar de que la mejor versión del conflicto es la de Arcadia, el juego de SNES tiene mucho que ofrecer y es bastante recomendable. Esta fue una pareja destinada a relacionarse: la presa más mortífera y el mejor cazador del universo.

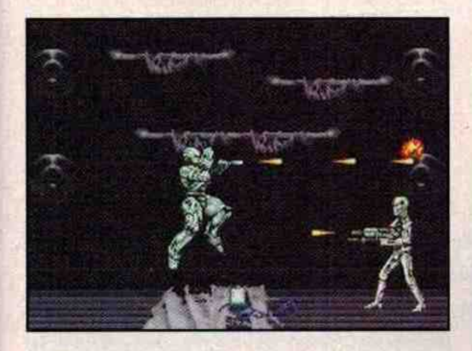




RoboCop/Terminator

La idea de **Alien Vs Predator** fue excelente... pero la de **RoboCop Versus The Terminator** fue realmente mala; la historia fue sumamente forzada y no tenía nada de coherente; por otra parte, el cyborg que come alimento para bebés no fue rival para un grupo de policías comunes armados; ¿cómo podría enfrentarse a un ejército de los geniales **Terminators** modelos 101 de la serie 800? Aun así, los juegos fueron buenos (especialmente las versiones de SNES y Sega Genesis), pues aunque tenían un *gameplay* lento, se entiende que el buen **RoboCop** no se caracterizó nunca por ser un elemento muy dinámico que digamos. Curiosamente, la versión de NES nunca vio la luz, pero los prototipos mostraban un modo de juego más rápido y con mayor área para moverte; es una gran lástima que se haya cancelado.





Battle Soccer: Field no Hasha

Este casi desconocido juego de fútbol sólo salió en Japón, pero es interesante mencionarlo porque en él se reunieron cuatro franquicias titánicas del Lejano Oriente: **Godzilla**, **Gundam**, **Ultraman** y **Kamen Rider**, las cuales tenían un estilo *super deform* que les daba una graciosa imagen. Por desgracia, este crossover nunca llegó a nuestro continente, así que sólo nos queda esperar y cruzar los dedos para que se les ocurra sacarlo para la Consola Virtual.















DreamMix TV World Fighters

Otro gran título que se quedó en su país natal... esta increíble propuesta para Nintendo GameCube ponía a muchos personajes clásicos de Konami, Hudson Soft y Takara en el escenario para pelear entre sí y ver quién era el más fuerte de todos. Dentro de los más famosos tenemos a **Simon Belmont, Bomberman, Optimus Prime, Twinbee, Solid Snake, Master Higgins, Yugo the Wolf** y **Megatron**, entre otros. El *gameplay* está inspirado en **Super Smash Bros.**, pero tiene varios elementos para hacerlo lo suficientemente distinto... bueno, ¿qué importa? ¡Todo vale la pena cuando vemos a **Simon Belmont** pateando al "**Capulinita**"!



Es una verdadera lástima que este increíble juego no llegara a nuestro continente...

Capcom/SNK

Durante la efervescencia de los juegos de peleas, los jugadores nos imaginábamos cómo sería una pelea entre los personajes de **Street Fighter** y **Mortal Kombat**; obviamente esto jamás ha sucedido en ningún juego oficial, pero sí tuvo lugar un enfrentamiento más esperado todavía: Capcom contra SNK. Por fin pudimos ver quién era el rey de los vagabundos al enfrentar a **Ryu** contra **Terry Bogard**; ver si **Raiden** podía ganarle a las vencidas a **Zangief** y quién tenía el cabello más raro, si **Benimaru** o **Guile**. A pesar de que el acuerdo entre las dos compañías les dio oportunidad de sacar varios juegos cada una, las versiones que más nos gustaron fueron las de Capcom. Este es un crossover genial que no te puedes perder por nada del mundo, y su mejor exponente es **Capcom Vs SNK 2 EO**, de GCN.



Jump Super Stars

Tal pareciera que un fan del anime se encontró una lámpara maravillosa y pidió un deseo que le fue concedido... **Jump Super Stars** es un título de peleas que sólo salió en Japón (qué raro), que incluye personajes de series tan populares como **Dragon Ball, Naruto, Dr. Slump, Yu-Gi-Oh!, Death Note, Slam Dunk** y **One Piece**, entre muchos más. El *gameplay* también es similar al de **SSB**; aunque eso parece que lo hace más atractivo para los fans. Su secuela, **Jump Ultimate Stars** introduce a la mezcla nuevas series del anime sumamente famosas como **Captain Tsubasa** y **Saint Seiya**; vaya, ¡sólo les faltó que también salieran **Remi** y el señor **Vitalis**!



Super Smash Bros. Melee/Brawl

No podíamos dejar de mencionar este hitazo de Nintendo, en donde varias de sus más exitosas franquicias se dan cita para enfrentarse en uno de los más populares juegos de la historia. **Mario Bros., The Legend of Zelda, Kirby, Metroid, Kid Icarus, Pokémon, Ice Climbers** y más series aportan a sus personajes y elementos clásicos para regocijo de los videojugadores. Desde su primera versión en el N64, **Super Smash Bros.** ha sido un gran favorito de los jugadores; cuando llegó la versión de GCN, subtitulada **Melee**, su éxito alcanzó niveles insospechados. Ahora en el nuevo **Super Smash Bros. Brawl**, para Wii, no sólo se da un paso adelante, sino que también llegan nuevos retadores de series como **Metal Gear** y **Sonic**. Sin lugar a dudas, uno de los mejores crossovers de todos los tiempos.



Como podrán darse cuenta, los crossovers no siempre tienen la mejor de las historias, las cuales más bien parecen pretextos para poder poner a sus mejores exponentes juntos y ofrecer algo distinto a los jugadores. Algunas de ellas son dentro del mismo universo y otras son de conceptos radicalmente diferentes; pero eso no es problema cuando tienes un pequeño deus ex machina para justificarlo todo y poder disfrutar de la acción y diversión de cada juego. Si tienen algún comentario, no duden en escribirnos a nuestra revista para compartirlo con todos los demás lectores. ¡Cuídense y practiquen mucho!

CN profile Solid Snake



El soldado perfecto

Solid Snake no es un personaje tan nuevo como muchos piensan; sus largas y heroicas batallas lo han llevado por múltiples guerras en las cuales se ha enfrentado a enemigos de todo tipo; en total, ha aparecido en casi diez títulos a lo largo de su historia, sin embargo, sólo cuatro se han publicado para Nintendo. Uno de ellos es una conversión de su similar en PlayStation (**Metal Gear Solid**); no obstante, al momento de llevarlo al GameCube, sufrió una transformación gráfica que hizo de éste, una verdadera obra de arte. Pero antes de la serie de **Metal Gear Solid**, hubo un par de títulos en donde se presenta al soldado más impactante de los últimos tiempos: **Solid Snake**, o **David**, como él se hizo llamar.

Metal Gear (1988)

En **Metal Gear**, un juego que saliera allá en 1987 (primero para MSX y meses después para Nintendo) para el entonces sistema de vanguardia NES, vimos a un supersoldado cuyo nombre código es **Solid Snake** -creado por Hideo Kojima-. Mientras, en otros universos **Sam Fisher**, **James Bond** y **Rambo** se parten el fisico salvando al mundo, **Snake** hace lo propio como uno de los miembros de élite de **FoxHound**; él se encarga de misiones que nadie más puede hacer; las tácticas especiales y el espionaje son sus fuertes. En la primera misión que vimos, **Snake** debe infiltrarse a Outer Heaven para destruir una nueva arma de destrucción masiva conocida como **Metal Gear**, una poderosa creación de la tecnología en forma de robot-tanque caminante con múltiples lanzamisiles nucleares y armas capaces de destruir una nación completa.





Metal Gear Snake Revenge (1990)

Publicado en América por Ultra (los mismos que nos dieron las versiones de **Teenage Mutant Ninja Turtles**), **Snake Revenge** es un *Spin off* acerca de las aventuras de este soldado genéticamente cuasi perfecto. Curiosamente, Kojima no metió ni las manos para el desarrollo de este juego, pero quedó muy apegado a sus ideales puesto que contó con mucha gente involucrada en el primer juego. Bajo el nombramiento de Teniente, Solid Snake en esta ocasión comanda a un grupo de soldados de FoxHound para infiltrarse en otra misión crucial. La historia se remonta tres años después de los sucesos de Outer Heaven; el objetivo es infiltrarse en una jungla que sirve como base de operaciones para una nueva nación que secretamente está creando un nuevo Metal Gear.



Metal Gear Solid: Ghost Babel (2000)

Pasó una década completa y gracias al empuje de la nueva saga **Metal Gear Solid**, Konami decidió lanzar una versión alterna para el Game Boy Color. No es considerada una secuela como tal, sino otra versión alterna; no obstante, se aprecian personajes como **Roy Campell** y **Mei Ling**. En esta misión, **Snake** debe enfrentar a un nuevo **Metal Gear** de nombre **Gander**, que fue robado por los miembros de una guerrilla de Centroamérica (Gindra Liberation Group), en la región de Gindra. Esta amenaza hizo que el soldado abandonara su retiro en Alaska y se reintegrara a la acción para infiltrarse en las instalaciones de una nueva base que se formó en lo que antes era Outer Heaven. Muchos no llegaron a conocer este título, pues su distribución no fue tan extensa como para otros títulos; si lo llegas a encontrar, no dudes en comprarlo.





Metal Gear Solid: Twin Snakes

Hideo Kojima vuelve a la acción en 1998 para traer la que sería a nuestro juicio la mejor entrega de lo que va de la serie, una historia que podría quedar como de las mejores de todos los tiempos (sin exagerar), en donde se introducía nuevamente a **Solid Snake**, quien era solicitado para cumplir una misión de alto riesgo que sólo el mejor soldado podría llevar a cabo. Su obligación era infiltrarse en una base nuclear cuya joya de la corona no era más que otro **Metal Gear**, más poderoso que sus antecesores y controlado por FoxHound. Allí te encontrarás con personajes conocidos, mientras eres apoyado vía Codec por **Roy Campbell** y **Mei Ling**, **Naomi Hunter** y **Meryl Silverburg**. Esta es quizá una de las entregas más emotivas que hemos visto, con un diseño de personajes con alto carisma (**Revolver Ocelot**, **Sniper Wolf**, **Vulcan Raven**, **Psycho Mantis** y **Liquid Snake**). Aquí es donde se muestra la herencia de los **Snake**, que son creados a base del ADN de **Big Boss**, siendo **Solid** no precisamente el mejor según los datos, pero si reflejando que al momento de la acción, las cifras no tienen la última palabra.

La versión **Twin Snakes** no es más que un remake de su original de PlayStation, obviamente optimizado en calidad gráfica y agregando nuevas escenas de video que aumentan la espectacularidad del juego. Éste fue desarrollado por Silicon Knights, bajo supervisión de Konami y es toda una pieza de colección.



¿Quién es Solid Snake?

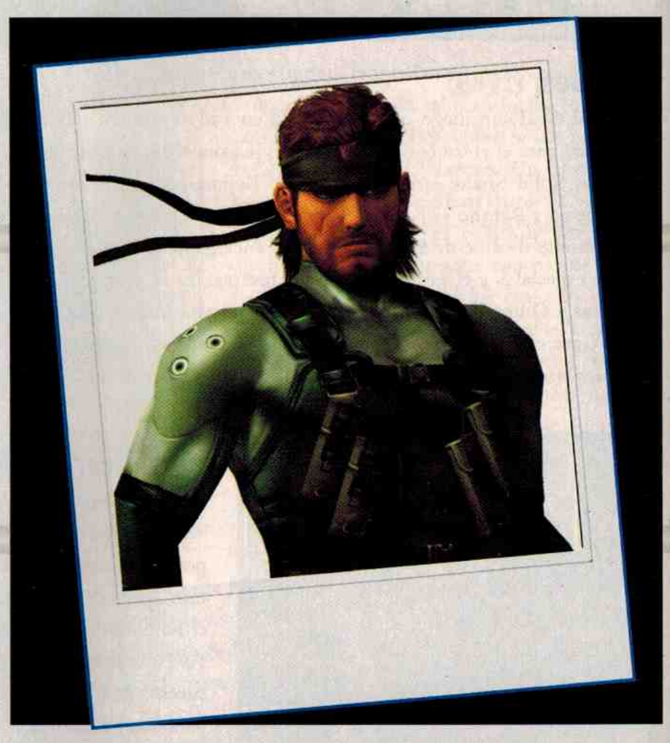
Nacionalidad: Estadounidense
Coeficiente Intelectual: 180
Idiomas: 6
Altura: 178 cm
Peso: 75 kg

Los datos sobre **Solid Snake** son celosamente guardados, pues se trata de parte de un experimento para crear al soldado más poderoso del planeta, un guerrero único que tuviera la fuerza, inteligencia y poder de **Big Boss** (de quien tomaron el ADN para la clonación y con quien juegas una intensa misión en **MGS3: Snake Eater**); durante el experimento le otorgaron diferentes características a tres personajes o hermanos: **Liquid** (quedando con los genes recesivos), **Solid** (los dominantes) y **Solidus** (el neutral y a quien se hace referencia como presidente de EEUU en **MGS**).

David Hayter -sus trabajos incluyen el *screenplay* de cintas como **X-Men** y **X-Men II**- es quien da vida a la voz de **Solid Snake** para América, mientras que en Japón pertenece a Akio Ohtsuka.

Su entrenamiento lo ha convertido en un soldado capaz de resolver graves conflictos por sí solo y únicamente apoyado vía Codec por otros miembros de su grupo; sus misiones no son reconocidas, así que si algo malo pasa, nadie irá a reclamarlo. Él es diestro en el arte del combate cuerpo a cuerpo, así como en el uso de todo tipo de armas, siendo también el camuflaje una de sus técnicas avanzadas (aunque suene poco convencional esconderse bajo una caja de cartón).

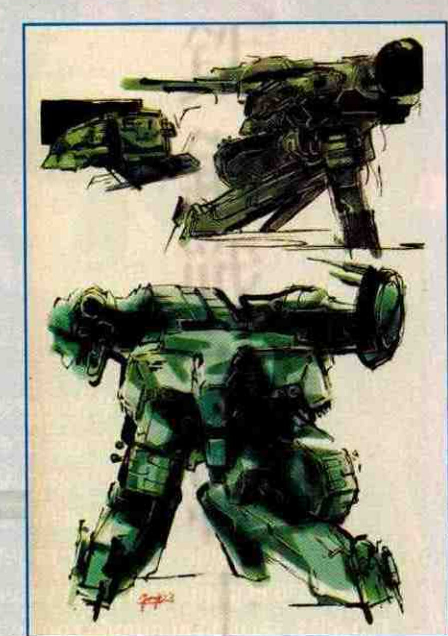




Se comenta que hay cierta inspiración del personaje **Snake Plissken** (**Escape from New York**, película de ciencia-ficción de 1981, dirigida por John Carpenter y protagonizada por Kurt Russell), debido a las semejanzas heroicas y físicas del personaje, además del nombre.

Durante sus misiones, comandadas por **Big Boss**, **Snake** conoce a **Gray Fox**, quien se convirtió en un gran aliado y mentor en técnicas de combate. **Solid Snake** se ha infiltrado en misiones directamente en Outer Heaven, así como en Zanzíbar, en donde descubre que **Fox**, a quien rescató en una misión anterior, se había convertido ahora en su enemigo. Durante fuertes batallas por destruir al nuevo Metal Gear, **Snake** pelea contra **Gray Fox** una sanguinaria batalla cuerpo a cuerpo en un campo minado que deja sólo como vencedor a **Snake**; posteriormente, su pelea continuó contra **Big Boss**, quien le narra sus ideales por una mejor nación... pero también es derrotado y sus últimas palabras (al estilo **Darth Vader**) fueron la confesión de que él era el padre de **Snake**. Tales eventos fueron un shock que hizo que se retirara de la línea de combate hacia un descanso en Alaska... que no duraría mucho tiempo.

Años más tarde, es contactado por el Coronel Roy Campbell para enfrentar una nueva misión en Shadow Moses, isla tomada bajo el poder de una nueva banda terrorista comandada por **Liquid Snake** -"hermano" de **Solid**- y un séquito de poderosos guerreros entre los que destaca **Revolver Ocelot** -quien de joven peleó contra el mismo **Big Boss** (**MGS3: Snake Eater**)-. Ellos demandaban una deslumbrante suma de dinero, así como el ADN de **Big Boss** o de lo contrario iniciarían una guerra nuclear apoyados por un nuevo **Metal Gear, Rex.**



Así, Snake es enviado a Shadow Moses para enfrentar de nuevo a la máquina de destrucción; en su camino conoce a **Meryl Silverburg**, una sexy guerrera que le pondría el ojo encima a **Solid Snake** y quien se convertiría desde entonces en compañera de combate; así como también al científico Otaku, **Dr. Hal Emmerich** (**Otacon**, ya en confianza). Luego de derrotar a los terroristas y enterarse de sus "clones hermanos", **Snake** destruye al **Metal Gear**, vence a **Liquid** y escapa de Shadow Moses con la chica (ah, ¡qué cliché!).



Posteriormente a esa climática batalla, **Solid Snake** junto con **Otacon** y **Mai Ling** forman una nueva organización conocida como Philantropy, cuya lucha consiste en evitar las nuevas amenazas de **Metal Gear.** Pero uno más (**Ray**) es transportado por el río Hudson de Nueva York; la misión de reconocimiento falla, el **Metal Gear** escapa mientras el barco se hunde y Snake es culpado y tachado como terrorista. Más tarde consiguen la ubicación de **Ray** en **Big Shell** y allí inicia una nueva aventura... que involucra a un nuevo soldado, **Raiden**, en contra de nuevos terroristas conocidos como Los Patriotas. Aquí te encontrarás de nuevo con **Liquid** (convertido en **Ocelot**) y **Solidus**... Una nueva guerra acaba de iniciar.

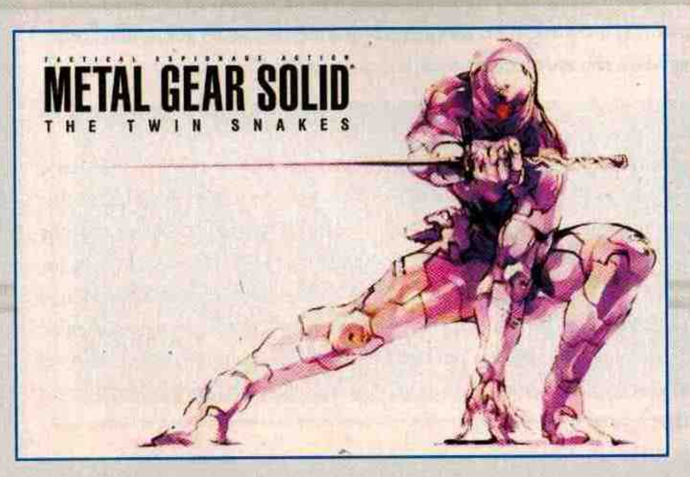
Solid Snake es uno de los personajes invitados para el próximo **Super Smash Bros.**; él fue el primer personaje externo a Nintendo que entrara en combate. ¿Podrán **Mario**, **Sonic** o algún otro vencer al soldado genéticamente creado?



Gray Fox

Fox será el apoyo de **Snake** para **Brawl**, pero ¿qué tanto sabes de él? **Fank Jaeger**, también conocido como **Gray Fox**, es uno de los mejores soldados que había visto FoxHound; de hecho fue reclutado por **Big Boss** para formar parte de su grupo élite, luego de salvarlo en algunas ocasiones del terror de la guerra. En una de sus misiones en Outer Heaven, fue capturado y posteriormente rescatado por **Solid Snake**, pero **Frank** desapareció luego de ello; no se supo nada de él sino hasta años después en Zanzíbar, ahora como enemigo de **Snake** y controlando el nuevo **Metal Gear**. Luego de una batalla contra **Solid Snake**, **Gray Fox** cae derrotado en un campo minado, quedando casi muerto; su cuerpo es recobrado por el Ejército de los Estados Unidos y reconstruido a base de un exoesqueleto, como parte de un experimento genético, dando vida al ninja que impactó en **Metal Gear Solid.**





Tiempo después, llega a Shadow Moses para pelear con **Solid Snake**, sin embargo, sus recuerdos le hacían ayudar a **Snake, incluso al cortarle la mano a Ocelot y después al salvarle el pellejo directamente en una batalla** con **Metal Gear Rex**, ofreciendo su vida para que **Snake** terminara el trabajo.

En meses anteriores, **Gray Fox** se unió como personaje de apoyo para **Solid Snake** en **Super Smash Bros. Brawl**. ¡Este dúo dinámico le hará ver estrellas (120 o más) a Mario y a quienes se les pongan en su paso!

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

PANTEÓN

El Cementerio de Videojuegos abre nuevamente sus puertas para que todos aquellos videojugadores que saben apreciar en verdad un buen título, puedan ver cómo sus joyas de antaño cobran nueva vida. Yo soy Panteón, y te doy la bienvenida una vez más a mi nostálgica sección. En este mes de febrero tan emotivo, todo mundo quiere repartir tarjetas, dulces y flores, pero pocos saben que en este mes nació el gran naturalista y científico Charles Darwin, cuya obra, El Origen de las Especies, sacudió al mundo con su teoría evolutiva. Al recordar a este gran maestro, quise seleccionar un juego que fuera muy "natural", por eso es que les tengo preparado para esta ocasión uno de mis favoritos del incomprendido Nintendo 64: Chameleon Twist.



Chameleon Twist

N64, 1997

En su forma más básica, **Chameleon Twist** es un juego de plataformas con acción moderada, desarrollado por Japan System Supply y traído a nosotros por medio de Sunsoft. Algo que no me gustó mucho de esa generación fue que demasiados juegos se colgaron del exitoso concepto propuesto por **Super Mario 64**; incontables clones sólo ofrecían un mundo en 3D a "explorar" en donde había que juntar 100,000 cositas para avanzar; un ataque, un salto y eso era todo. Por fortuna, hubo algunas opciones que sabían darle un toque fresco a esta avalancha de copias con sus propios conceptos que ofrecían algo que en realidad valiera su precio. Uno de ellos fue **Chameleon Twist**, cuyo *gameplay* no sólo era innovador, sino incluso retaba a tu habilidad de una forma muy original y divertida.



Un camaleón con suerte

Chameleon Twist cuenta con una historia extremadamente simple, pero con una profundidad que pocos saben apreciar. El protagonista del juego es un camaleoncito de nombre **Davy**, cuya curiosidad lo hace seguir a un conejo blanco a un mundo mágico dentro de un jarrón misterioso, en donde sufre un cambio drástico; obviamente la trama hace referencia a la historia de Lewis Carrol, *Alicia en el País de las Maravillas*, sólo que ahora no habrá **Reina de Corazones**, por fortuna. También hay otros tres camaleones a elegir: **Linda**, **Fred** y **Jack**, cada uno de color y personalides distintas, pero con las mismas habilidades. La misión básica es explorar los seis mundos dentro del jarrón; para conseguirlo, **Davy** (o alguno de los otros) toma una forma antropomórfica que le ayudará en este extraño reino.

¡Poder camaleón!

La característica más conocida de los camaleones es su habilidad de cambiar de color de acuerdo con sus emociones (no según su entorno, como la mayoría piensa); pero esta cualidad no fue explotada en **Chameleon Twist**, sino la prominente longitud de su lengua, la cual en algunos casos en la naturaleza, llega a exceder el largo del animalito mismo. Por si te lo preguntabas, los ojos de los camaleones de **CT** sí funcionan por separado, la cual es una excelente ayuda en el mundo real; en el juego sólo se ve que parpadean por separado, pero aun así es un gran detalle. **Davy** y compañía deben usar sus lenguas para realizar casi todos sus movimientos dentro del juego, tanto como para explorar el escenario, como para pelear contra sus enemigos. Vamos a ver esto con más calmita, sigue leyendo.



Al presionar y mantener el botón B, puedes controlar la lengua de tu camaleón y guiarla hacia cualquier lugar de forma horizontal. La lengua puede ser extendida hasta un punto límite y de ahí regresará como si fuera enrollada; dada su naturaleza pegajosa, muchos elementos como ítems y enemigos quedan adheridos a la lengua y regresan al reptil para ser devorados. La forma de ataque básico es "comerte" a uno o varios enemigos y después escupirlos a gran velocidad para noquear a otros adversarios o activar cosas. Los camaleones pueden comerse a muchos enemigos, pero su cabeza crecerá y será más difícil moverte.







Llega a donde ningún otro camaleón lo ha hecho...

Cada pequeño reptil puede correr y saltar de forma sencilla, pero para poder alcanzar lugares altos, puedes usar tu lengua como si fuera una garrocha y lanzarte a ti mismo al aire. De igual manera, una de las principales formas de cruzar abismos es usando tu lengua para que se quede pegada a un palito de madera, y de ahí se enrollará jalando a **Davy** hasta su destino. También es posible girar sobre el mismo eje creado por la madera para que el camaleón llegue a sitios a los lados sin caerse. Esta técnica también te permite comerte a varios enemigos a la vez e inclusive derribar a algunos de ellos que tienen patas largas.







¡Invita a otros camaleones!

Para añadirle un poco más de *Replay Value* al juego, **Chameleon Twist** tiene un divertido modo *multiplayer* que pone hasta a cuatro camaleones a combatir entre sí arrojándose enemigos para tirarse fuera de las arenas. Tiene dos modos de pelea distintos: Time Trial y Survival, cada uno con cuatro escenarios distintos a elegir. Tal vez no tenga la misma intensidad que un *multiplayer* de **Conker´s Bad Fur Day**, pero el modo para varios jugadores de **CT** es muy gracioso y adictivo.







Un vistazo a la secuela

Chameleon Twist no se quedó como un título único en su clase; **Chameleon Twist 2** llegó en 1999 e incorporó varios elementos como la posibilidad de girar con tu lengua de manera vertical. Lamentablemente, hubo dos razones por las cuales no me gustó tanto; en primer lugar, careció de *multiplayer*; y en segundo, sólo la versión japonesa conservó el estilo -al que yo le llamo "espacial"- de los camaleones. En América le dieron un *look* más realista a **Davy** y compañía, quitándole mucho del sentimiento de la primera entrega. Aun así, es muy recomendable y no estaría de más conseguirlo para la colección.



El mundo dentro del jarrón

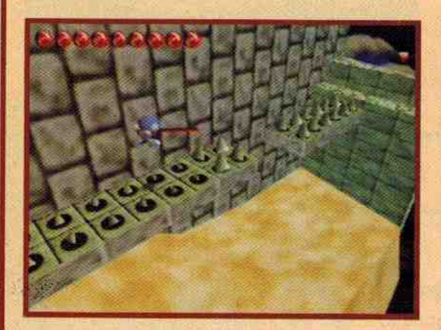
Dentro de los niveles del juego encontrarás a los personajes más raros y a la vez familiares; pelearás contra erizos y un chango de gran tamaño mientras exploras Jungle Land. En Ant Land tu habilidad para combatir a muchos enemigos a la vez se incrementa, pues las hormigas son numerosas y protegerán a su reina a toda costa. Bomb Land requerirá de tino y paciencia para acabar con las bombas y al final poner a la serpiente de bombas a descansar.







Por su parte, los escenarios en Desert Land pondrán tu habilidad camaleónica a prueba con sus arenas movedizas y sus múltiples plataformas; el jefe aquí es un armadillo gigante que se ocultará debajo de la tierra. La penúltima escena, Kids Land, no es apta para diabéticos, pues toda está hecha con dulces, chocolates y un enorme pastel al final. Por último, Ghost Castle te confundirá con sus trampas, enemigos a granel y un gran jefe tipo poltergeist. Si consigues al menos 20 coronas en cada mundo, podrás entrar a un mundo especial en donde puedes pelear contra todos los jefes directamente.



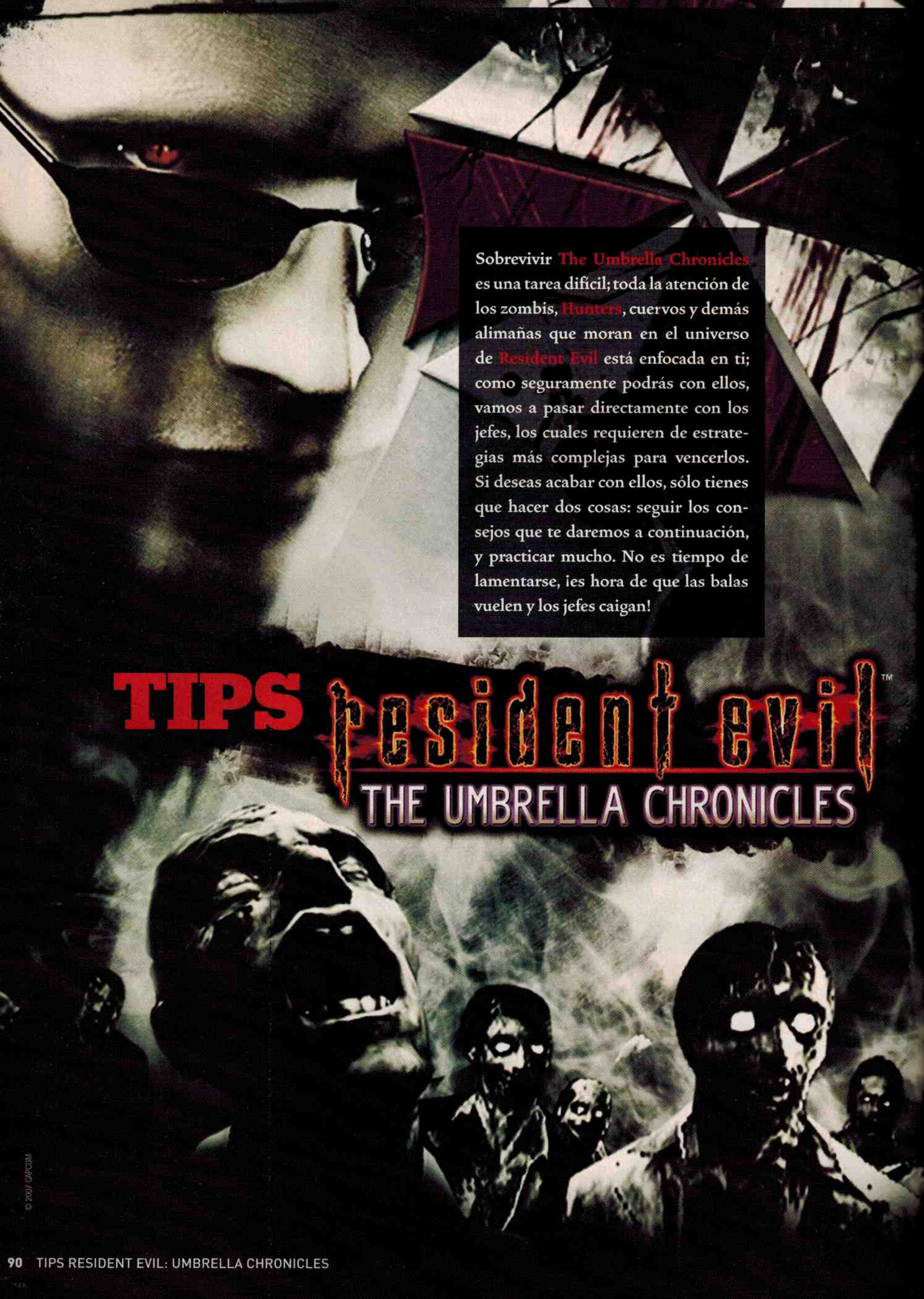




Un final poco común...

Al final de Chameleon Twist, Davy (o cualquiera que hayas elegido) regresa del mundo mágico y recupera su forma original; contento de haber vivido una experiencia increíble más allá de la vida de cualquier camaleón, se va saltando de gusto, con la mochilita como recuerdo de su aventura. Este es uno de mis juegos consentidos del N64 por su sencillo, pero original concepto; además del carisma de sus personajes. Por ahora hemos terminado, pero ya tengo un título por demás especial preparado para la próxima vez que visites el Cementerio de Videojuegos, ¡así que no te lo pierdas! Mientras tanto, puedes escribirme a: panteon@clubnintendomx.com ¡Hasta la próxima!


Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Select Activity
Touch the heaviest item.
OK
Descubre quién es el más listo con Big Brain Academy.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite
and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo
Game and system sold separately. mario.nintendo.com



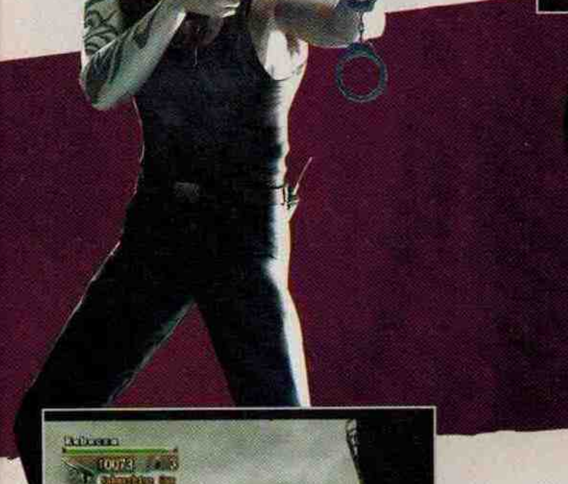
Sobrevivir The Umbrella Chronicles es una tarea difícil; toda la atención de los zombis, Hunters, cuervos y demás alimañas que moran en el universo de Resident Evil está enfocada en ti; como seguramente podrás con ellos, vamos a pasar directamente con los jefes, los cuales requieren de estrategias más complejas para vencerlos. Si deseas acabar con ellos, sólo tienes que hacer dos cosas: seguir los consejos que te daremos a continuación, y practicar mucho. No es tiempo de lamentarse, ¡es hora de que las balas vuelen y los jefes caigan!

TIPS resident evil™ THE UMBRELLA CHRONICLES

Train Derailment 1
Jefe: Stinger

Te recomendamos elegir y/o guardar suficientes balas de tu Machine Gun para enfrentar exitosamente a este enemigo. Este escorpión tamaño familiar es un buen jefe por su nivel de reto y porque te permite adaptarte a los movimientos para esquivar sus ataques. Normalmente Stinger se cubrirá su punto débil: su cara; lo que debes hacer es concentrar tus disparos a su aguijón para que no lo pueda utilizar por un rato; ahora dale con tu mejor arma en su cara para causarle daño y esquiva sus ataques cuando puedas. Repite la técnica y lo verás caer rápidamente.







Train Derailment 2
Jefe: Giant Bat

No te dejes impresionar por este imitador de **Batman**; simplemente mide sus movimientos hasta que veas que se va a lanzar contra ti para que le dispares con tu Submachine Gun en su cabeza. Mantente alerta de los murciélagos pequeños y derríbalos con tu pistola normal para que no gastes las municiones de la metralleta. Cuando subas al techo tendrás un mejor rango de vista y podrás acabarlo. Si te cuesta trabajo terminar con los murciélagos normales, puedes usar la Shotgun, pero te exhortamos a que practiques con las balas convencionales, pues te ayudarán a ahorrar municiones para los jefes más adelante.



Train Derailment 3
Jefe: Queen Leech

Para acabar con este jefe sólo necesitas tener paciencia. Primero deshazte de las cositas que te arroja con tu cuchillo y podrás dispararle en la cabeza para que lo aturdas; no debes titubear o recibirás un buen impacto. El secreto es no perder de vista su cabeza, pues es su punto débil. Dispárale con cualquier arma (preferentemente la Shotgun) y terminarás la pelea. En el siguiente encuentro deberás darle justo en la boca para retrasarlo; usa la Shotgun o el Grenade Launcher para que no falles demasiado y pronto podrás tener el encuentro final. Aquí podrás tardarte mucho tiempo, pero si apuntas bien, podrás eliminar al jefe sin mucho problema. El punto débil sigue siendo el mismo: su boca; el chiste es que le des varios impactos seguidos para que retroceda hasta la luz; cuando esto pase, dispárale con el arma más poderosa que tengas para causarle daño. Ten cuidado, pues si no esquivas sus ataques, se podrá alejar más del rayo de luz y te costará más trabajo vencerlo.





Beginnings 1
Jefe: Proto-Tyrant

Equipa algún tipo de arma y dispárale repetidamente en el corazón hasta que veas que te va a atacar, en este momento presiona el botón que te piden repetidas veces para que evadas su movimiento. En su segundo intento por eliminarte, usa la Shotgun para que le des en su punto débil y lo aturdirás; ahora vuelve a dispararle en el corazón y repite la secuencia. Puedes usar también la metralleta para detenerlo y que puedas apuntarle mejor cuando esté aturdido; si te cuesta un poco de trabajo atinarle a un jefe, es recomendable usar alguna de las ametralladoras para que no falles mucho.





Beginnings 2
Jefe: Ivan

Este sujeto es sumamente difícil si no tienes buena puntería o si llegas con pocas municiones con él. Su único punto débil es su cabeza, pero también puedes dispararle a los brazos para evitar que te golpee y ganar tiempo. No intentes ser el héroe, simplemente equipa tu Shotgun y dispárale en la cabeza para que lo aturdas y dañes al mismo tiempo. Esquivar sus golpes es vital, pues te baja mucha vida con cada uno de ellos. Si llegas a traer un arma más poderosa, úsala sólo si Ivan se encuentra lejos o aturdido, de otro modo, será poco inteligente tratar de darle un impacto de esta forma. No dudes en curarte si es necesario; créenos cuando te decimos que un combo de **Ivan** puede acabar la pelea si tiene poca vida.





MANSION INCIDENT SCENARIO



Mansion Incident 1
Jefe: Yawn

Para esta batalla es sumamente recomendable que llegues con bastantes municiones para tu Submachine Gun; **Yawn** se la pasará rodeando el pilar y atacándote alternadamente; cuando veas que se detiene, espera un segundo y comienza a dispararle en la boca para que cuando la abra, le causes bastante daño. Cuando **Yawn** se queje es el momento justo para dejarle ir todas las balas que puedas. Al subir al segundo piso, emplea tu Shotgun para hacer retroceder al jefe hasta que puedas dispararle al candelabro y acabes con la batalla.

Mansion Incident 2
Jefe: Plant 42

Aquí no hay químicos para dañar sus raíces como en el juego normal, pero no te apures; si te mantienes alerta, podrás acabarla con bastante facilidad; el chiste es que no te desesperes, pues la pelea puede durar un buen rato. Al principio equipa tu Shotgun y dispárale a las dos vainas más grandes para que no te dañen; cambia a tu pistola normal y atínale al veneno que te arroja antes de que te caiga encima. Cuando subas las escaleras podrás equipar de nuevo tu Shotgun y dispararle al centro de la planta hasta que te sujete; ahora simplemente libérate y estarás de regreso en el suelo; repite la técnica y podrás terminar con esta mala hierba.

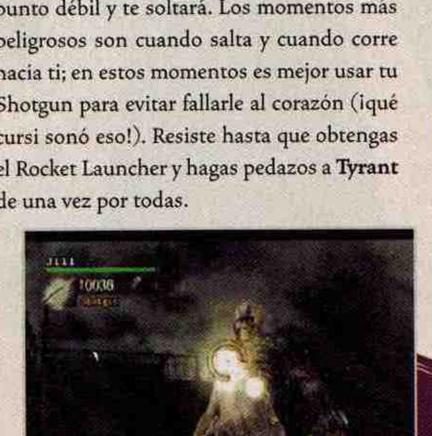






Mansion Incident 3
Jefe: Tyrant

La Submachine Gun y la Shotgun serán tus mejores aliadas en esta memorable batalla. Dispárale justo en su corazón para que lo aturdas; es recomendable que lo hagas con la metralleta, pero si no traes o se te acaban las balas, usa tu arma normal. Si se acerca demasiado, no dudes y dispárale con tu escopeta; cuando te agarre, tírale sin temor a su punto débil y te soltará. Los momentos más peligrosos son cuando salta y cuando corre hacia ti; en estos momentos es mejor usar tu Shotgun para evitar fallarle al corazón (¡qué cursi sonó eso!). Resiste hasta que obtengas el Rocket Launcher y hagas pedazos a **Tyrant** de una vez por todas.







Nightmare 2
Jefe: Yawn

La segunda pelea contra **Yawn** se lleva a cabo en el mismo lugar que la anterior, pero aquí todo comienza distinto; la gran serpiente se va inmediatamente al segundo piso y de ahí te ataca sorpresivamente; para evitar que te dañe, usa la Submachine Gun y dispárale tan pronto como se asome. Ahora repite la jugada que te dimos anteriormente para acabar con **Yawn**, pero te recomendamos emplear mejor la Magnum para que mandes a **Yawn** a dormir más rápido que con la metralleta.









Rebirth 2
Jefe: Lisa Trevor

¡No te confíes en la pelea contra esta dignísima dama o lo lamentarás! Mantén la calma y dispárale con un poco de intervalo en su cabeza con tu mejor arma; cuando aparezca el comando para esquivar, no lo dudes y realiza el movimiento para que no te cause daño. El problema es que su vida se va regenerando, así que no debes titubear al dispararle, aunque sea sólo con tu pistola normal. Cuando la hagas retroceder lo suficiente y acabes con su vida, podrás dejarle caer el candelabro y terminar con esta pesadilla con enaguas.





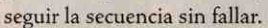


RACCOON'S DESTRUCTION SCENARIO

Raccoon's Destruction 1

Jefe: Grave Digger

Este combate puede durar un buen rato, pero no es realmente difícil. Espera a que el enemigo emerja de debajo de la tierra y te lance pedazos de roca; dispárales con tu arma normal y cambia inmediatamente a tu Shotgun para que le atines en la boca cuando la abra; no trates de dispararle demasiado o sólo gastarás balas. Cuando se mantenga en movimiento, presta atención a los comandos para evadir sus ataques; cuando salte, no dudes y dispárale con tu escopeta para detenerlo en el aire. Si te mantienes tranquilo, podrás terminar con este gusano de gran tamaño después de unos minutos; el chiste es no acabarte las municiones y seguir la secuencia sin fallar.









Raccoon's Destruction 3

Jefe: Nemesis

No dejes que te impresione este enemigo, pero tampoco lo subestimes; cuando te agarre, dispárale con tu Shotgun en la cabeza hasta que te suelte. Cuando veas que salta al techo, dispárale sin cesar hasta que use sus tentáculos; cuando salga el primero, dispárale con el arma Hell para acabarlos. Ahora esquiva a **Nemesis** cuando salte hacia ti. Aprovecha todos los momentos que puedas para impactar su cabeza con tu mejor arma y pronto la pelea terminará. Este enemigo no es tan difícil, pero requiere que practiques y tengas buenos reflejos para vencerlo.







Death's Door

Jefe: Mr. X

Este enemigo es sumamente difícil si no logras aturdirlo constantemente; tu mejor opción para esto es la Submachine Gun, así que apunta a su cabeza y dispárale siempre que tengas oportunidad. Si ves que camina hacia ti, prepárate para esquivar, o de lo contrario te causará un gran daño. Estudia su patrón de comportamiento y trata de dispararle siempre que puedas en su punto débil, si está demasiado cerca, no dudes y emplea la Shotgun.







Umbrella's End 3
Jefe: Talos

Para poder dañar a este gran enemigo debes despojarlo de su armadura; debes tener cuidado, pues cuando ya no la tiene, es muy vulnerable, pero no podrás tener ni un respiro, pues no puedes aturdirlo. Evade cada ataque que lanza, cubriéndote con la pared cada que tengas oportunidad. Si traes granadas, trata de usarlas para darle un combo de explosión y disparos. Cuando veas que comienza a correr alrededor de ti, emplea la metralleta para destruir los misiles. Una vez que inicie la segunda pelea, tendrás que dispararle en los tres puntos rojos en sus brazos y pecho, con esto expondrá su punto débil y podrás dispararle a placer. Continúa esquivándolo y dispárale a sus tentáculos y boca cuando te sujete. Vuelve a dispararle en su punto débil y continúa atacándolo mientras evades sus rayos y las rocas que deja caer. Este difícil enemigo realmente pondrá a prueba tu habilidad.



Dark Legacy One
Jefes: Twin Ivans

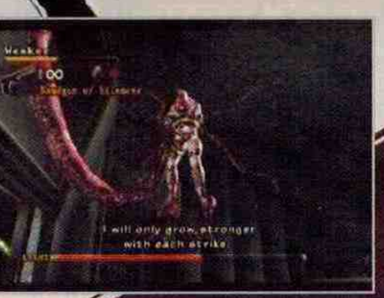


La técnica que utilizaste contra **Ivan** la primera vez te será muy útil en esta pelea; pero el problema es que ahora son dos de ellos y te disparan cohetes. Realmente esta pelea no es tan complicada como las anteriores si te mantienes tranquilo y no pierdes el control de la situación. Dispárale con tu Shotgun en la cabeza a cada enemigo y cuando te disparen, emplea tu Submachine Gun para destruir los proyectiles. Evade cada que tengas oportunidad y no te desesperes o serás presa fácil de los dos jefes.



Dark Legacy Two
Jefe: Sergei

Después de tantos problemas, el jefe final será tu oponente. Ten cuidado con el saco que te arroja, pues en ocasiones trae gusanos dentro; dispárale a ambos blancos con tu arma normal para conservar municiones. Concentra tu fuego en el apéndice y evade cada que aparezca el comando en pantalla; al caer, estarás justo detrás del enemigo y podrás causarle daño con el arma más fuerte que tengas. Dispárale a los tentáculos para hacerlos retroceder y derriba los sacos que te arroja. Apúntale al pecho y dale con todo hasta que lo elimines.





Resident Evil: The Umbrella Chronicles es un gran juego y tiene un buen nivel de reto. ¿Crees que todo ha acabado? Pues no es así; todavía hay cosas que descubrir y niveles de dificultad que conquistar. ¡Ánimo, jugador! ¡Con práctica y determinación puedes lograr lo que te propongas!

ÚLTIMA PÁGINA

EN MARZO, ADEMÁS DE LA PRIMAVERA, PODRÁS VER...

Need for Speed Pro Street (Wii)

Pro Street es el segundo título de la franquicia **Need For Speed**, de Electronic Arts, ya con un mejor dominio en la programación para Wii, así como en la realización de las funciones para el control remoto; resultó ser un juego más entretenido y visualmente estético. Cuenta con diferentes tipos de carreras, además de un modo de historia individual y la clásica opción de competencia. Los detalles recurrentes son la posibilidad de modificar los vehículos para convertirlos en verdaderas máquinas de carreras para que alcances velocidades sorprendentes y dejes mordiendo el polvo a tus rivales. ¿Cuáles son sus ventajas o desventajas? Eso lo podrás leer en el próximo artículo.



Sonic Riders: Zero Gravity (Wii)

No bajes la velocidad y mantente en estable porque **Sonic** vuelve por una competencia más en la segunda entrega de la serie de carreras; aquí cruzarás por múltiples pistas con temáticas futuristas similares a las de **F Zero** y otras tantas que nos remontan a los escenarios clásicos del universo de **Sonic**. Claro, **Mario** no era el único que podría probar los efectos de la gravedad y por ello el puercoespín azul también llega a elementos no antes probados, con dos diferentes formas de experimentar la gravedad. Para que te des una idea, combina un poco de **Xtreme G** con **WipeOut** y pon a los personajes de **Sonic** para lograr una semejanza.



Como te pudiste haber dado cuenta, esta edición de Club Nintendo contó con mucha información sobre **Smash Bros.**, así como también sobre uno de los personajes invitados a esta edición, **Solid Snake**, de quien te narramos un poco de su historia, pero en el siguiente número continuaremos con otro invitado más... ¿cuál será? Eso tendrás que verlo con tus propios ojos. También te presentaremos detalles sobre los títulos que están causando conmoción entre los jugadores, más reseñas para Wii y Nintendo DS, así como las noticias más destacadas del mes. En la última página de enero incluimos a **Assassin's Creed** para Nintendo DS, pero por causas de fuerza mayor tuvo que postergarse para una próxima edición. ¡Hasta entonces!

Ninja Gaiden Dragon Sword (NDS)

Los ninjas no pasan de moda y creo que no lo harán en muchísimos años; su misticismo y poder simbólico nos remontan al Japón antiguo donde las técnicas de combate eran fundamentales para sobrevivir. Aquí, el ninja más popular de Tecmo, **Ryu Hayabusa**, regresa por más acción en **Dragon Sword**, un título diseñado en exclusiva para el Nintendo DS y que conserva una continuidad con su similar de Xbox. Luego de años de ausencia de **Hayabusa** en Nintendo, Itagaki retoma esta franquicia y le da un correcto camino para sacar provecho a la doble pantalla del DS.





¿Qué dijiste? Ya despidieron al héroe de los juzgados... o seguramente una banda de criminales lo mandó a descansar por enviarlos a la sombra... pues no, lo que pasa es que **Apollo Justice** es un título que ocurre siete años antes de los eventos del primer **Phoenix Wright** y en donde obviamente se te presenta a un nuevo paladín de la justicia de nombre **Apollo**. Básicamente el estilo de juego se conserva como hasta los tres títulos anteriores; debes buscar las pistas necesarias para encarcelar a los verdaderos criminales y salvar a los inocentes, así como mantener una plena lucha contra los fiscales; una excelente entrega que seguramente te emocionará tanto o más que las anteriores.





LO MEJOR PARA TU CELULAR

ervicios de texto

Precio por mensaje: Bs. 1.000 + Básico + IVA

ola Mágica

uieres tener una respuesta a todas tus preguntas?
vía CN BOLA + "tu pregunta" al 6006

echizos

ficultades para atraerl@ hacia ti? Tira de hechizos…
vía CN HECHIZO al 6006

mira

uieres conocer las predicciones más acertadas?
nsulta a la experta Amira!
vía CN AMIRA + "tu signo" al 6006

histes

egr@te y alégr@le el día a alguien más…
morirás de risa!.
vía CN CHISTE al 6006

romas

tás aburrido y quieres diversioncersión?
te a carcajadas
vía CN BROMAS al 6006

oemas

a ligar….Recibe los poemas más románticos
ra conquistar.
vía CN POEMA al 6006

oemas Personalizados

as a ligar? Envíale los mejores poemas a
a persona especial
vía CN POEMA + "nombre" al 6006

iropos Personalizados

namorad@, pero falt@ de ideas? Nosotros te ayudamos
vía CN PIROPO + "nombre" al 6006

róscopo

scubre lo que te deparará el amor
vía CN EROS + "tu signo" al 6006

iropos

namorad@, pero falt@ de ideas? Declárate y seduce
vía CN PIROPO al 6006



























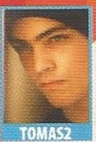






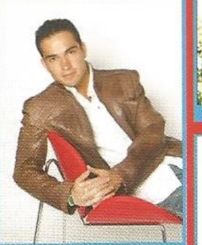






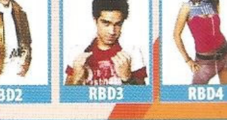


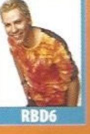













Para descargar imágenes envía:

CN FOTO + "clave de la imagen" al 480 Ejemplo: CN FOTO MIA27

Precio por imagen: Bs. 2.500 + Básico + IVA




















CLUB NINTENDO
SHONEN JUMP
NARUTO
Clash of Ninja
REVOLUTION
© 2002 MASASHI KISHIMOTO
© D3 Publisher / Tomy 2007